

LA PRESENCIA DE LOS CLÁSICOS UNIVERSALES DE LA LITERATURA INFANTIL EN LAS APLICACIONES DE LECTURA



Trabajo Fin de Máster
CRISTINA PRIETO PAÍNO

Bajo la dirección de
ARACELI GARCÍA RODRÍGUEZ
RAQUEL GÓMEZ DÍAZ

UNIVERSIDAD DE SALAMANCA
FACULTAD DE TRADUCCIÓN Y DOCUMENTACIÓN
MÁSTER EN SISTEMAS DE INFORMACIÓN DIGITAL
Trabajo Fin de Máster

LA PRESENCIA DE LOS CLÁSICOS UNIVERSALES DE LA LITERATURA INFANTIL EN LAS APLICACIONES DE LECTURA



Vto. Bueno



AUTORA: CRISTINA PRIETO PAÍNO
TUTORAS: ARACELI GARCÍA RODRÍGUEZ
RAQUEL GÓMEZ DÍAZ

Salamanca, 2019

ASIENTO CATALOGRÁFICO ADAPTADO AL REPOSITORIO INSTITUCIONAL GREDOS DE LA UNIVERSIDAD DE SALAMANCA

Título:

La presencia de los clásicos universales de la literatura infantil en las aplicaciones de lectura

Autora:

Prieto Paíno, Cristina

Directoras:

García Rodríguez, Araceli

Gómez Díaz Raquel

Palabras clave:

[ES] Lectura digital infantil, Cuentos clásicos infantiles, Cuentos populares infantiles, Tabletas, Aplicaciones de lectura

[EN] Children digital reading, Universal classics, Tablets, Reading apps

Clasificación UNESCO

Literatura popular, Literatura folklórica, Cuento, Lectura, Tecnología de la información, Aplicación informática

Fecha:

2019-09-02

Resumen [ES]:

Este trabajo tiene como objetivo principal el estudio de la presencia de los clásicos de la literatura infantil universal a través de aplicaciones de lectura para dispositivos móviles, específicamente de los sistemas operativos iOS y Android. Para ello, con la ayuda de recomendadores y blogs especializados, se han seleccionado y analizado 67 aplicaciones infantiles de lectura, para determinar sus características principales así como las diferencias en la misma aplicación en ambos sistemas. Por otro lado, se han localizado las que incluyen clásicos infantiles, para así conocer las formas en que éstos se presentan y cuáles son los autores, títulos y personajes más habituales en las mismas, consiguiendo una caracterización de las que presentan clásicos entre sus contenidos. Se comprueba que los cuentos clásicos populares y las fábulas son habituales en estas aplicaciones, ya sea adaptados o versionados, y que los títulos y personajes más frecuentes de la literatura infantil se mantienen para la literatura infantil digital.

Abstract [EN]:

This work has as its main objective the study of the presence of the classics of universal children's literature through reading apps for mobile devices, specifically in iOS and Android operating systems. To do this, using recommenders and specialized blogs, 67 children's reading apps have been selected and analyzed, to determine its main characteristics as well as the differences in the same application in both systems. On the other hand, those that include children's classics have been located, in order to know the ways in which they are presented and which are the most common authors, titles and characters in them, getting a characterization of those that present classics among their contents. It is confirmed that popular classic tales and fables are usual in these applications, either adapted or versioned, and that the most frequent titles and characters of children's literature are maintained for digital children's literature.

Descripción:

Trabajo de Fin de Máster en Sistemas de Información Digital, curso 2018-2019

A mis tutoras por su ayuda, apoyo y disponibilidad
y a mi familia por su comprensión y apoyo incondicional

TABLA DE CONTENIDO

Tabla de contenido

Índice de tablas

Índice de figuras

0.	Introducción	1
1.	Objetivos.....	4
2.	Metodología.....	5
2.1.	Búsqueda bibliográfica	5
2.2.	Delimitación del objeto de estudio.....	7
2.3.	Selección de las variables de estudio	7
2.4.	Diseño de la plantilla de análisis	10
2.5.	Selección y recopilación de aplicaciones	12
2.6.	Recogida y análisis de datos.....	20
2.7.	Limitaciones y dificultades.....	23
3.	Aclarando conceptos: clásico, cuento y fábula	24
4.	La literatura infantil y juvenil digital.....	27
4.1.	La literatura infantil y juvenil digital: formatos y contenidos	30
4.2.	Los enriquecimientos en las aplicaciones de lectura	33
5.	Análisis de resultados	35
5.1.	Sistema operativo.....	35
5.2.	Fecha de creación y de última versión de las aplicaciones	36
5.3.	Idioma/s de la aplicación	38
5.4.	Categoría	41
5.5.	Modalidad de adquisición de aplicaciones y de contenidos	42
5.6.	Número de títulos de la aplicación	46
5.7.	Tipo de libros y de contenidos.....	48
5.8.	Género.....	50
5.9.	Edad	51
5.10.	Idioma/s de los contenidos.....	55
5.11.	Presencia de los clásicos	58
6.	Conclusiones	72
7.	Líneas de futuro.....	74
8.	Referencias bibliográficas	75
9.	Relación de cuentos y antologías	82
	Anexos.....	I
	Anexo I. Listado inicial de aplicaciones.....	II
	Anexo II. Personajes, títulos y autoría	VII
	Anexo III. Fichas de datos de las aplicaciones.....	XV

ÍNDICE DE TABLAS

<i>Tabla 1. Plantilla de análisis.....</i>	<i>11</i>
<i>Tabla 2. Recomendadores de aplicaciones y blogs especializados en aplicaciones infantiles consultados</i>	<i>13</i>
<i>Tabla 3. Aplicaciones de lectura estudiadas.....</i>	<i>16</i>
<i>Tabla 4. Características del dispositivo iOS utilizado</i>	<i>21</i>
<i>Tabla 5. Características del dispositivo Android utilizado.....</i>	<i>22</i>
<i>Tabla 6. Número de idiomas por aplicaciones</i>	<i>57</i>

ÍNDICE DE FIGURAS

<i>Figura 1. Géneros de la literatura infantil.....</i>	<i>28</i>
<i>Figura 2. Clasificación de la literatura infantil y juvenil digital</i>	<i>31</i>
<i>Figura 3. Diferencias entre transmedia, multimedia y crossmedia</i>	<i>32</i>
<i>Figura 4. Distribución de aplicaciones por sistema operativo</i>	<i>35</i>
<i>Figura 5. Distribución de aplicaciones por año de creación</i>	<i>36</i>
<i>Figura 6. Distribución de aplicaciones por año de última versión.....</i>	<i>37</i>
<i>Figura 7. Número de aplicaciones en cada idioma</i>	<i>39</i>
<i>Figura 8. Porcentaje de los idiomas de las aplicaciones</i>	<i>40</i>
<i>Figura 9. Categorías de las aplicaciones</i>	<i>41</i>
<i>Figura 10. Modalidad de adquisición de las aplicaciones.....</i>	<i>43</i>
<i>Figura 11. Porcentaje sobre el total de modalidades de compra en las aplicaciones.....</i>	<i>44</i>
<i>Figura 12. Frecuencia de las modalidades de compra según sistema operativo.....</i>	<i>45</i>
<i>Figura 13. Número de títulos en las aplicaciones por tramos</i>	<i>47</i>
<i>Figura 14. Porcentaje de cada tipo de libros.....</i>	<i>48</i>
<i>Figura 15. Porcentaje de tipos de contenidos respecto al total de tipologías.....</i>	<i>49</i>
<i>Figura 16. Porcentaje de cada género del total de los mismos</i>	<i>51</i>
<i>Figura 17. Porcentaje de los tramos de edad recomendada de los contenidos.....</i>	<i>52</i>
<i>Figura 18. Tipo de contenidos por tramos de edad</i>	<i>53</i>
<i>Figura 19. Género por tramos de edad.....</i>	<i>53</i>
<i>Figura 20. Categorías en tiendas respecto a la edad</i>	<i>54</i>
<i>Figura 21. Número de aplicaciones en cada idioma de los contenidos.....</i>	<i>56</i>
<i>Figura 22. Porcentaje de los idiomas de los contenidos.....</i>	<i>58</i>
<i>Figura 23. Aplicaciones con títulos clásicos.....</i>	<i>59</i>
<i>Figura 24. Número de clásicos y populares en las aplicaciones, por tramos</i>	<i>60</i>
<i>Figura 25. Personajes clásicos más frecuentes.....</i>	<i>62</i>
<i>Figura 26. Personajes según los tramos de edad, de los contenidos</i>	<i>63</i>

<i>Figura 27. Personajes literarios específicos más frecuentes.....</i>	<i>64</i>
<i>Figura 28. Nube de personajes literarios específicos</i>	<i>65</i>
<i>Figura 29. Nube de personajes literarios específicos considerando los repetidos.....</i>	<i>65</i>
<i>Figura 30. Personajes literarios en general más frecuentes.....</i>	<i>66</i>
<i>Figura 31. Nube de personajes literarios en general</i>	<i>67</i>
<i>Figura 32. Nube de personajes literarios en general considerando los repetidos.....</i>	<i>67</i>
<i>Figura 33. Tipos de autoría respecto al total de obras clásicas.....</i>	<i>69</i>
<i>Figura 34. Porcentaje de adaptaciones y versiones por tipos de autoría</i>	<i>70</i>
<i>Figura 35. Frecuencia de los autores en el total de títulos clásicos</i>	<i>71</i>

*Algunos libros deberían ser saboreados, otros devorados,
pero solo unos pocos deberían ser masticados y digeridos.*
(Sir Francis Bacon)

*La mayoría de personas que caminen detrás de mí serán niños,
por lo que mantendré los pasos cortos.*
(Hans Christian Andersen)

0. INTRODUCCIÓN

La elección de unos estudios de Máster indica el interés de una persona por adquirir conocimientos y competencias más especializados que no se pueden conseguir únicamente con un Grado. Un Máster proporciona las herramientas necesarias para una formación a medio camino entre la adquisición de conocimientos más focalizados y la investigación, si es que ésta última es la orientación de futuro que ha elegido el alumno.

El Trabajo de fin de Máster (en adelante TFM), supone un estudio de mayor profundidad acerca de un área más específica y ayuda a dirigir nuestros intereses hacia un tema concreto e iniciar una investigación.

En este caso, los intereses concretos sobre los que efectuar una investigación se centraron en la literatura infantil, específicamente en la lectura en formato digital. También es cierto que las tutoras suponían un aliciente importante que hacía fácil la decisión, por facilitar la difícil tarea de sacar adelante un trabajo de estas características y tratarse de personas siempre disponibles para los alumnos.

La literatura infantil y juvenil ha sido tradicionalmente infravalorada, considerada como una literatura de segunda; el desarrollo de la tecnología, y en especial de los dispositivos móviles, pueden ayudar a que se sitúe en la posición que merece desde hace tiempo. Walt Disney solía decir que “hay más tesoros en los libros que en todo el botín de la Isla del tesoro”, y no solo es cierto en el sentido que él le otorga, sino que tomado desde un punto de vista editorial, se podría decir que la literatura es un terreno idóneo para aplicar las nuevas tecnologías y generar así productos innovadores y atractivos.

Hoy en día, gracias a la evolución de la tecnología en general y de las tabletas en particular, la experiencia de lectura está variando y con ella todas las tareas asociadas a ella. (...) El sector de la edición infantil y juvenil muestra una pujanza progresiva en el ámbito digital (García-Rodríguez, Gómez-Díaz y Cordón-García, 2013, pp. 21 y 28).

Según la Encuesta sobre Equipamiento y Uso de Tecnologías de Información y Comunicación en los Hogares (2018) elaborado por Instituto Nacional de Estadística (INE), un 54.5% de los hogares españoles disponen de tableta, subiendo 2.1 puntos respecto a 2017, y un 41.8% de personas han utilizado en los tres últimos meses las tabletas como dispositivo para conectarse a Internet, lo que supone casi 12.470.000 personas. Por lo que está claro que una tableta es algo más que habitual en nuestras vidas.

Por otro lado, según los últimos estudios de la consultora IDC Media Center (2018), la venta global de tabletas se ha cerrado en el tercer trimestre de 2018 con 36.400.000 unidades, una cantidad considerable a pesar de que en 2017 para ese mismo periodo se vendían 40.000.000 de unidades.

En cuanto a la comercialización, la empresa con un mayor volumen de ventas es Apple, con 9.700.000 unidades, acercándose a la cifra total que han conseguido en ventas el conjunto de tabletas de marca no concretada, mientras que en segunda posición se encuentra Samsung, a una distancia apreciable, si bien, la empresa que ha aumentado más sus ventas de 2017 a 2018 ha sido *Huawei* con un incremento del 7.1%.

El informe de la Fundación Telefónica, Sociedad Digital en España 2018 (2018), remarca sin embargo, que el uso de las tabletas ha descendido de forma considerable desde 2017, cuando su uso en el total de la población constituía un 37%, mientras que en 2018 alcanzó el 29.7%, una bajada motivada probablemente por el aumento del uso de la televisión y los *smartphones* como dispositivos para acceder a internet frente al mismo uso de ordenadores, portátiles y tabletas. En cuanto a las actividades realizadas con la tableta, el uso mayoritario, con un 25.9% es el visionado de contenidos multimedia diferentes a la televisión y a continuación, con el 23% ver televisión en internet.

Sin embargo, pese a la reducción en la venta de tabletas, su cifra aún sigue siendo considerable y el número de descargas de aplicaciones es verdaderamente importante como se indica en el Informe Ditrendia de la Asociación de Marketing de España (2018), según el cual los usuarios activos de aplicaciones alcanzan los 22.000.000 en nuestro país y las utilizan 7.7 horas semanales.

Aunque este informe hace referencia al uso de aplicaciones en teléfonos inteligentes, aporta cifras sobre las descargas de aplicaciones a nivel mundial, y es destacable que en 2017 hubo 178.1 miles de millones de descargas de aplicaciones, estimándose una cifra de 258.2 miles de millones para el año 2022. En España concretamente se descargan 4 millones de aplicaciones cada día, pero un 82% de los usuarios solo descarga aplicaciones gratuitas, un factor importante a la hora de analizar la modalidad de adquisición de las aplicaciones en este trabajo.

Los contenidos digitales, especialmente los relacionados con la lectura, no deben tomarse solo como una herramienta de evasión de los padres y de los niños ya que no son un mero entretenimiento, sino que constituyen un apoyo a la educación, al fomento de la lectura y también al disfrute, como no. Es por ello que su estudio es un campo de gran importancia, independientemente de la línea de investigación.

La lectura y la literatura infantil y juvenil digital (en adelante LIJD) son terrenos aún poco estudiados puesto que su escaso recorrido no ha permitido la creación de un corpus científico y la formación de un grupo de investigadores centrados en el tema, aunque, como se indicará más adelante, en los últimos años se han dado pasos importantes.

Existe un gran abanico de posibles enfoques para estudiar la LIJD pero, teniendo en cuenta la falta de trabajos sobre los cuentos clásicos en el ámbito digital, se decidió que el tema de estudio de este TFM sería el análisis de su presencia en las aplicaciones de lectura¹ para dispositivos móviles, en los sistemas operativos mayoritarios, iOS y Android.

Para ello se incluyó en este concepto la literatura infantil anterior al siglo XX, es decir, tanto cuentos literarios o de autor, como cuentos populares o folclóricos y fábulas, de carácter universal, siguiendo en este caso la definición de Bellorín (2010; citado por Turrión, 2014) como lo perteneciente a toda la humanidad, como en el caso de mitos que aparecen entre culturas, y que tiene su reflejo en el arte, siendo común por haberse extendido internacionalmente.

¹ Se entiende por aplicación de lectura la aplicación que permite "el acceso a contenidos determinados con el objeto de leerlos, crear una historia, escucharlos..."; así podemos encontrar contenidos independientes de la aplicación, que se pueden adquirir o descargar en librerías o bibliotecas digitales, y por otro lado, contenidos dependientes de una aplicación, en los que es necesaria la conexión a una tienda de la aplicación para acceder a contenidos que solo pueden leerse en esa aplicación (García-Rodríguez, A. y Gómez-Díaz, R., 2016a, pp. 180 y 181).

Los clásicos, para llegar a serlo, han tenido que superar las épocas y generaciones, manteniendo su estatus como lecturas básicas que interesa ofrecer a un niño o como aquellas que los propios niños han ido afianzando y seleccionando dentro de sus lecturas imprescindibles, y están cobrando también esta misma presencia e importancia en el mundo digital y en las aplicaciones de lectura como una forma fácil de desarrollar productos interesantes.

La reedición y adaptación de obras ya existentes, es una práctica que ha sido siempre habitual en el campo de la literatura infantil y juvenil (¿cuántas ediciones sobre Caperucita, por decir un solo ejemplo, existirán?), y esta misma práctica tiene su reflejo en la LIJD. De hecho, tal como expresa Turrión (2014) “la literatura dirigida a los lectores en formación se ha apoyado en los cuentos tradicionales y en el folclor[e], dado su carácter patrimonial y universal y las posibilidades de adaptación de sus estructuras” (p. 78).

El trabajo está estructurado en siete capítulos. Tras la introducción, en la que se plantea el objeto de estudio y su justificación, en el capítulo uno se indican los objetivos principales y secundarios que se pretenden conseguir.

A continuación, se explica la metodología seguida en su desarrollo organizada según la secuencia real e indicando de forma detallada cada fase con sus particularidades, para pasar a continuación a la contextualización del tema de este trabajo, que se recoge en dos capítulos, el primero para explicar determinados conceptos y recoger los aspectos básicos de sus definiciones, y el segundo centrado en las características de la LIJD y sus posibilidades de enriquecimiento.

En el capítulo cinco se recogen los resultados obtenidos y su análisis incorporando los datos presentados en gráficos o tablas para una mejor comprensión, y de forma comparativa entre sí para observar detalles. Por un lado, se presentan los datos de tipo general de la aplicación y sus características, y en un segundo bloque los resultados específicos sobre los clásicos infantiles que han aparecido en los ejemplos analizados.

Se incorporan después las conclusiones a las que se llegó tras el estudio y las posibles líneas de trabajo relacionadas con el mismo, y finalmente, las referencias bibliográficas y otros recursos consultados, descritos según la norma APA en su 6ª edición.

El trabajo se completa con una serie de anexos con información interesante pero que no es esencial para la comprensión del TFM. En el Anexo I se puede encontrar el listado de aplicaciones que se obtuvo inicialmente, en el Anexo II el listado de personajes que se encontraron, su frecuencia en las aplicaciones y teniendo en cuenta las adaptaciones y versiones, los títulos a los que están referidos y su autoría, y finalmente, en el Anexo III las fichas con los datos extraídos del estudio de cada aplicación.

1. OBJETIVOS

El objetivo principal de este trabajo es conocer y analizar la representación de los clásicos de la literatura infantil en las aplicaciones de lectura de los sistemas operativos iOS y Android. Para cumplir este objetivo general fue necesario llevar a cabo las siguientes acciones:

- Conocer las características básicas de las aplicaciones de lectura infantiles para tabletas, disponibles en las tiendas iOS y Android.
- Comparar las características que presentan las aplicaciones seleccionadas y las posibles diferencias de una misma aplicación según el sistema operativo.
- Conocer las aplicaciones que incluyen los clásicos infantiles dentro de sus contenidos y el número de títulos que ofrecen.
- Estudiar bajo qué formas se pueden encontrar los clásicos infantiles.
- Detectar los títulos clásicos más habituales en las aplicaciones de lectura y por lo tanto, los autores y obras más representados.
- Ofrecer una recopilación de los personajes más habituales en las aplicaciones de lectura para niños.
- Abrir una vía específica de investigación sobre los contenidos clásicos en las aplicaciones de lectura para dispositivos móviles.

2. METODOLOGÍA

Para conseguir los objetivos especificados en este trabajo, se siguieron una serie de fases en la investigación que se detallan a continuación.

2.1. BÚSQUEDA BIBLIOGRÁFICA

En primer lugar, se realizó una búsqueda de la producción científica relativa al tema de este trabajo para contextualizar el tema y efectuar una aproximación al estado de las investigaciones. Para ello se consultaron los trabajos existentes en bases de datos de tipo general como son WEB OF SCIENCE y SCOPUS, la especializada en Humanidades y Ciencias Sociales ISOC (CSIC), la especializada en Educación ERIC y en Ciencias de la Información y bibliotecas LISTA.

En la estrategia de búsqueda se utilizaron descriptores en español e inglés, excluyendo reseñas de libros y de artículos, artículos de periódico y notas. Los descriptores empleados fueron: "literatura infantil digital", "*children digital literature*", "aplicaciones de lectura infantil", "*children reading app*", "aplicación de cuentos", "*storybook app*".

Con esta búsqueda se obtuvieron un total 93 registros entre los que se realizó una selección de los más relevantes. Estos trabajos analizan la LIJD desde puntos de vista variados, como son la clasificación de contenidos (García-Rodríguez y Gómez-Díaz, 2016a) y la clasificación de aplicaciones de lectura infantiles educativas (Grané-Oró y Crescenzi-Lanna, 2016). Sobre los desarrolladores de libros app para niños y jóvenes (Sanz y García-Rodríguez, 2014) o el análisis de las plataformas de venta de libros electrónicos de literatura infantil y juvenil (García-Rodríguez, 2013b).

Asimismo, dentro del ámbito de la Educación, destacan los trabajos sobre el uso de las aplicaciones de libros de imágenes (Serafini, Kachorsky & Aguilera, 2016), los relacionados con la interactividad en libros digitales infantiles (Kucirkova, 2017), el diseño de las aplicaciones de lectura (Mohammed & Husni, 2017). La evaluación del potencial para aumentar la creatividad en educación primaria (Del-Moral, Bellver y Guzman-Duque, 2019) o la selección de libros app de imágenes (Cahill & McGill-Franzen, 2013).

Otros trabajos se centran en los parámetros e indicadores de selección de aplicaciones de lectura infantiles (García-Rodríguez y Gómez-Díaz, 2015), la creación de criterios de calidad y estándares a la hora de crear libros app (Gómez-Díaz y García-Rodríguez, 2018), los criterios para la valoración de libros app infantiles desde la perspectiva docente (García-Rodríguez y Gómez-Díaz, 2019), el fomento de la lectura a través de la lectura digital con personalización (Kucirkova, 2016) o la literatura infantil digital en las bibliotecas de centros educativos (Colomer y Fernández de Gamboa, 2014).

Se pudieron localizar también, estudios más específicos sobre aplicaciones, como el estudio de un software para crear aplicaciones para la mejora de la habilidad lectora en la dislexia (Serrano, Bravo-Sánchez & Gómez-Olmedo, 2016), la investigación de

las nuevas formas de lectura digital infantil a través de títulos premiados en el Bologna Ragazzi Digital Award y en la categoría Infantil Digital del Premio Jabuti (Caldas y Bezerra, 2018), u otros estudios más generales sobre la literatura infantil y los medios digitales (Høyrup, 2017).

Por otro lado, en cuanto a estudios más concretos sobre los cuentos digitales, destacan los de Dennis (2016) sobre el uso de aplicaciones de lectura de cuentos para mejorar el aprendizaje, el relativo a la respuesta de los niños a la interactividad en aplicaciones de lectura de cuentos (Aliagas & Margallo, 2016) o las pruebas de una aplicación de cuentos que utiliza el feedback háptico² para reproducir el contacto cuando se narra desde la distancia (Massung *et al.*, 2015). También se hallaron otros trabajos sobre el diseño de las aplicaciones de lectura de cuentos (Sargeant & Mueller, 2018), sobre aplicaciones de cuentos bilingües para niños sordos (Malzkuhn & Herzig, 2013), los relacionados con la comparación de la comprensión lectora entre lectura digital e impresa (Zipke, 2017), un estudio sobre el interés y la concentración del niño en la lectura de libros-app con animación y libros digitales con realidad aumentada (Wang, Lee & Ju, 2019), el estudio de las nuevas posibilidades que presenta la lectura digital para niños a través del análisis de una aplicación con diferentes formas de lectura e interacción (Henkel, 2018) o acerca de la visión crítica con el uso de los medios digitales para leer cuentos (Goltz & Dowdeswell, 2016).

Se puede afirmar por tanto que existen diversidad de trabajos y enfoques sobre la LIJD pero suelen ser escasos los que se centran en la lectura digital de los cuentos, y específicamente sobre la presencia de los cuentos clásicos en aplicaciones de lectura no se han obtenido resultados.

Para completar los resultados, se utilizaron otras fuentes empleando para ello los mismos descriptores mencionados y buscando otros aspectos más específicos sobre estudios relativos a los cuentos y a los clásicos, con los descriptores “clásicos”, “clásico infantil”, “cuentos clásicos”, “cuentos literarios”, “cuentos populares”, “fábulas”.

Se consultaron Dialnet (<https://dialnet.unirioja.es/>), Google Académico (<https://scholar.google.es/>), el repositorio Tesis Doctorales en Red (TDR: <https://www.tesisenred.net/>), el repositorio Institucional Complutense de la Universidad Complutense de Madrid (<https://www.ucm.es/repositorioidigital/rdc>), la red social científica ResearchGate (<https://www.researchgate.net/>), el catálogo colectivo de las bibliotecas de la Universidad de Salamanca, especialmente los fondos disponibles en la Facultad de Traducción y Documentación y en la Facultad de Educación de la Universidad de Salamanca, el catálogo de la Biblioteca de Humanidades, Comunicación y Documentación de la Universidad Carlos III de Madrid, la Biblioteca Virtual Miguel de Cervantes (<http://www.cervantesvirtual.com/>), Universo Abierto blog de la biblioteca de Traducción y Documentación de la Universidad de Salamanca (<https://universoabierto.org/>), el área de recursos de la Fundación Germán Sánchez Ruipérez (<http://fundaciongsr.org/recursos-2/>), la web del grupo de investigación Gretel sobre Literatura infantil y juvenil y educación literaria de la Universidad Autónoma de Barcelona (<http://www.gretel.cat/es/>) y la del grupo de investigación E-Lectra (Lectura, Edición Digital, Transferencia y Evaluación de la Información Científica) de la Universidad de Salamanca (<http://electra.usal.es>) que cuenta entre sus líneas de investigación la LIJD.

² El feedback háptico se refiere en esta publicación a la reproducción de una señal a través de la pantalla del dispositivo de lectura que simula y hace sentir al niño el contacto con el emisor (el padre, madre, etc., en general quien le cuenta el cuento al niño), para acercar la lectura a distancia a la experiencia de una lectura en persona mediante recursos tecnológicos.

Por otro lado, el repositorio Gredos de la Universidad de Salamanca (<https://gredos.usal.es/jspui>) se utilizó para la búsqueda de otros trabajos académicos, específicamente la sección “Trabajos de Fin de Máster” relacionados con el estudio de aplicaciones de lectura infantiles.

Para la selección y descarga de aplicaciones de lectura se acudió a las tiendas Google Play para Android (<https://play.google.com/store>) y App Store para iOS (<https://www.apple.com/es/ipad/>), así como a recomendadores de aplicaciones y blogs especializados que se han detallado en el apartado 2.5 “Selección y recopilación de aplicaciones”.

A continuación, se efectuó una extensa recopilación de fábulas y cuentos clásicos y populares, para poder detectarlos fácilmente en la fase de recogida de datos de las aplicaciones. Para ello, se utilizaron los catálogos de las Bibliotecas Públicas de Madrid para localizar antologías, recopilaciones y adaptaciones de cuentos y fábulas de Grimm, Perrault y Esopo. Todos los que se han utilizado se pueden encontrar en el apartado de bibliografía referido a cuentos y antologías.

2.2. DELIMITACIÓN DEL OBJETO DE ESTUDIO

Como ya se ha indicado, el objeto de estudio son los clásicos de la literatura infantil y su presencia en las aplicaciones de lectura. Dado el elevado número de títulos disponibles, fue necesario hacer una delimitación que redujera el número de ítems a analizar, optándose por seleccionar aquellos dirigidos a lectores hasta 12 años, excluyendo los libros app, a no ser que apareciesen como contenidos de la aplicación de lectura, libros electrónicos o cualquier otro tipo de contenido digital.

En las aplicaciones se estudiaron títulos clásicos de los cuentos recopilados por los hermanos Grimm y Charles Perrault, cuentos con autor conocido, fábulas y cuentos anónimos, fábulas atribuidas (generalmente a Esopo, aunque posteriormente hayan recopilado estas mismas fábulas otros autores), y finalmente, títulos que originalmente no eran infantiles, pero que en las aplicaciones estudiadas se encontraron adaptados o versionados en forma de cuento, como *Los viajes de Gulliver*, *Peter Pan*, *Alicia en el País de las Maravillas*, etc. (Anexo II).

2.3. SELECCIÓN DE LAS VARIABLES DE ESTUDIO

Una vez concretado el objeto de estudio, el siguiente paso consistió en la definición de indicadores y variables necesarios para la recogida de datos y posterior análisis.

- **Título:** un dato fundamental ya que existen muchas aplicaciones de lectura con títulos muy similares, si no el mismo.
- **Desarrollador:** es imprescindible conocer la empresa responsable que hay detrás del producto, algunas con un cierto recorrido en el mercado y otras son de reciente aparición.
- **Rating:** que mide la aceptación de los usuarios a través de sus valoraciones sobre la aplicación mostrando una puntuación media cuando hay suficientes

valoraciones. El rating aparece en la tienda en forma de puntuación sobre 5 estrellas y es un indicador que da idea de la acogida de un producto por parte de los usuarios, siempre teniendo en cuenta que se trata de algo subjetivo y variable, con lo que solo se recoge. En el Anexo III se puede consultar junto con las fichas que recogen los datos de cada aplicación.

- **Fecha de creación:** fecha de la primera versión de la aplicación puesto que el tiempo que lleva en la tienda puede indicar su popularidad y buenos resultados.
- **Fecha de la última versión:** necesario para conocer la versión que se analiza, ya que las funcionalidades de la aplicación pueden cambiar en versiones sucesivas.
- **Sistema operativo:** algunas aplicaciones pueden encontrarse en varios sistemas operativos y pueden existir diferencias en la misma aplicación en uno u otro sistema. En este caso se utilizaron dos variables: iOS y Android.
- **Idioma/s:** este indicador permite conocer si la aplicación admite el cambio a otros idiomas en la interfaz, no de los contenidos. Se han indicado los idiomas considerados más habituales para nuestro entorno: español, inglés, francés, portugués, alemán, italiano, catalán, euskera, gallego y otros.
- **Categorías:** se refiere a la categoría en la que la tienda etiqueta la aplicación. Aunque las aplicaciones deberían encontrarse en la categoría “libros” esto no es siempre así, por lo que se utilizaron las categorías más habituales con un nombre genérico ya que a veces variaba ligeramente según la tienda del sistema operativo: libros, educación, entretenimiento, cómics y otro. Se preveía una diversificación de categorías y por ello se tuvo en cuenta un apartado para recoger otras posibles.
- **Modalidad de adquisición:** forma de adquisición de la aplicación y su gratuidad o no. Las variables para este indicador fueron: de pago, descarga gratuita, descarga gratuita con publicidad y suscripción.
- **Modalidad de compra en la aplicación (compras integradas):** en las aplicaciones puede haber compras integradas, es decir, que los títulos no son gratuitos, aunque la aplicación lo sea. Es importante conocer este dato ya que se pueden presentar varias modalidades para adquirir los títulos dentro de la aplicación. Se marcaron como variables: pack, compra individual, suscripción semanal, suscripción mensual, suscripción anual y otros.
- **Edad:** la variable de la edad se fijó de acuerdo a los contenidos de las aplicaciones, tomando como edad límite los 12 años ya que suele ser la edad en la que las bibliotecas y, en general, el mercado, suelen marcar la línea en la que comienza a ser literatura juvenil. Como indicadores se establecieron los tramos de edad que marca Lluch (2010) y se tuvieron en cuenta sus recomendaciones sobre los tipos de lecturas en estos tramos de edad: 0/3, 4/6, 7/9, 10/12.
- **Tipo de libros:** se establecieron como opciones las recomendadas por García-Rodríguez (2011): libros de imágenes, ilustrados o sin ilustraciones:
 - Libros de imágenes, aquellos que tienen una proporción del 50-50 de texto e imagen, o en los que la ilustración se convierte en un elemento fundamental para que se pueda comprender la historia.
 - Libros ilustrados, en los que las ilustraciones no constituyen un elemento fundamental para entender la historia sino que solo se usan como complemento o elemento estético.

- Libros sin ilustraciones.
- **Tipo de contenidos:** que permite conocer cómo se presentan los contenidos dentro de las aplicaciones, entendiéndose como tal, libros, audiolibros, videolibros, cómics y otros.
- **Género:** se seleccionaron exclusivamente los relacionados directamente con el subgénero cuento: cuentos o adaptaciones de clásicos, fábulas, versiones o actualizaciones de clásicos y otros³.
- **Número de títulos de la aplicación:** a fin de conocer la cantidad de títulos incluidos en cada aplicación de lectura. Se contabilizaron el total de títulos.
- **Idioma/s de los contenidos:** se indicaron los idiomas de los títulos que componían la aplicación para conocer si era posible el cambio de idioma. Se tuvieron en cuenta los más habituales en nuestro entorno, como son: español, inglés, francés, portugués, alemán, italiano, catalán, euskera, gallego y otros.
- **Incluye clásicos:** indicador que permitió conocer si la aplicación estudiada incluía títulos clásicos. Se utilizaron como variables Sí o No.
- **Número de clásicos y populares:** era interesante obtener el número de clásicos que se incluían en las aplicaciones objeto de estudio para ser comparado con respecto al número total.
- **Personajes literarios en general y Personajes literarios específicos:** se trata de dos indicadores fundamentales a la hora de conocer qué personajes son más recurrentes en los clásicos. Para ello se utilizó la definición ofrecida por Villalón (1994):
 - “*Personajes literarios en general:* los personajes tipo, sean o no humanos, que apuntan a un colectivo y que no son nombrados con un sustantivo [sic] propio (con nombre y/o apellido) en la obra literaria” (p. 164). Ejemplos: Abuelos, Brujas, Fantasmas.
 - “*Personajes literarios específicos:* los personajes individuales, sean o no humanos, que son nombrados con un sustantivo [sic] propio (con nombre y/o apellido) en la obra literaria” (p. 165). Ejemplos: Aladino, Drácula, Gulliver.

A partir de estas definiciones, para la categorización en cada uno de estos dos términos se siguieron los criterios que se recogen a continuación:

- Considerar el personaje principal como guía en la clasificación, por ejemplo, en *El cascanueces y el rey de los ratones* sería solo Cascanueces.

³ Se entiende por “adaptación” el título que se reescribe para hacerlo llegar a un público determinado, y por “versión” la reescritura del mismo que no lleva esa intencionalidad y no sigue tan claramente las líneas del original. De esta forma, Postigo, 2002 (citada en Sotomayor, 2005), propone que se utilice el término “adaptación” al “texto reelaborado con la intención de ponerlo al alcance de un determinado grupo de destinatarios” (p. 223), mientras que las “versiones” serían “reelaboraciones que no tienen en cuenta al destinatario y llegan a crear un texto más libre” (p. 223). Asimismo, el Diccionario de la Real Academia Española (2014) en su versión electrónica actualizada a 2018, recoge como una de las definiciones de “adaptar”: “modificar una obra científica, literaria, musical, etc., para que pueda difundirse entre público distinto de aquel al cual iba destinada o darle una forma diferente de la original” y como “versión”, entre otras definiciones, se podría entender “cada una de las formas que adopta la relación de un suceso, el texto de una obra o la interpretación de un tema”.

- En los casos en los que existía un aspecto que denotara al personaje o un adjetivo, se tomó como si fuera su nombre específico, por lo tanto pasó a ser parte de Personajes literarios específicos, por ejemplo, El sastrecillo valiente. No es cualquier sastrecillo sino uno muy concreto.
 - Cuando un personaje tuviera una denominación genérica pero fuese completamente reconocible al nombrarlo, también se trató como Personaje literario específico, por ejemplo, La Cerillera.
 - Los personajes considerados como un bloque porque independientes no tendrían sentido, se incluyeron en el apartado Personajes literarios específicos, a pesar de que la definición antes indicada se refiera a personajes individuales, por ejemplo, Los Tres Cerditos.
 - Aquellos personajes que pudieran representar a cualquiera dentro de sus congéneres, se determinaron como Personajes literarios en general, por ejemplo, La Liebre y la Tortuga.
 - Los objetos y/o similares que simplemente daban nombre a la historia o que aparecían en ella como aspecto importante de la misma, no se incluyeron como personajes ni de un tipo ni de otro, por ejemplo, *El acertijo*, *Los deseos ridículos* o *Los zapatos rojos*. Los personajes principales de estos cuentos se clasificaron donde correspondía según los criterios anteriores.
- **Autoría:** se establecieron como variables: de autor, anónimos y populares. Se consideran anónimos aquellos de los que no se conoce su autoría, y populares aquellos recopilados de la tradición de relatos oral. En ambos casos el autor es desconocido, pero en el segundo es interesante conocer los recopiladores, ya que han alcanzado un reconocimiento que en ocasiones hace que se les considere autores. Es, por ejemplo, el caso de Jacob y Wilhelm Grimm o Charles Perrault. En otros casos, títulos que se han atribuido a Esopo fueron recopilados por otros autores, como pueden ser Jean de La Fontaine, Jules Lemaître, etc., pero se tuvo en cuenta solo la posible autoría original de Esopo.
 - **Observaciones:** esta variable fue necesaria para recoger ciertas informaciones, como títulos repetidos pero en diferentes adaptaciones o versiones, aspectos relacionados con la posibilidad de interacción, activación de narración, o cuestiones que solo se mencionarán por tener cierto interés pero que no fueron cuantificadas.

2.4. DISEÑO DE LA PLANTILLA DE ANÁLISIS

El siguiente paso consistió en el diseño de una plantilla para la recogida de datos. Para ello, por su sencillez de manejo y posibilidad de organizar las respuestas, de obtener gráficos, de insertar comentarios, etc., se creó un formulario en Google cuyos datos fueron posteriormente exportados a una hoja de cálculo.

El formulario se estructuró en tres partes, una referida a datos sobre la aplicación y a datos generales sobre los contenidos, otra referida a los contenidos específicos de clásicos y otra sobre comentarios generales que no se hubiesen incluido en otro apartado específico.

De esta forma, el formulario de Google para la recogida de datos se estructuró de la siguiente forma:

Tabla 1. Plantilla de análisis

NOMBRE	Respuesta abierta y obligatoria
DESARROLLADOR	Abierta y obligatoria
RATING	Abierta y obligatoria
FECHA DE CREACIÓN	No obligatoria y formato fecha DD/MM/AAAA
FECHA DE LA ÚLTIMA VERSIÓN	No obligatoria y formato fecha DD/MM/AAAA
SISTEMA OPERATIVO	Obligatoria: - iOS - Android
IDIOMA/S	Obligatoria: <input type="checkbox"/> Español <input type="checkbox"/> Inglés <input type="checkbox"/> Francés <input type="checkbox"/> Portugués <input type="checkbox"/> Alemán <input type="checkbox"/> Italiano <input type="checkbox"/> Catalán <input type="checkbox"/> Euskera <input type="checkbox"/> Gallego <input type="checkbox"/> Otros.....
CATEGORÍA	Obligatoria y con las categorías más habituales en las tiendas (título de categoría genérico porque puede tener un nombre distinto en cada tienda): <input type="checkbox"/> Libros <input type="checkbox"/> Educación <input type="checkbox"/> Entretenimiento <input type="checkbox"/> Cómic <input type="checkbox"/> Otro.....
MODALIDAD DE ADQUISICIÓN	Obligatoria: <input type="checkbox"/> De pago <input type="checkbox"/> Gratuita <input type="checkbox"/> Gratuita con publicidad <input type="checkbox"/> Suscripción
MODALIDAD DE COMPRA EN LA APLICACIÓN	En el caso de existir compras integradas y no obligatoria: <input type="checkbox"/> Pack <input type="checkbox"/> Individual <input type="checkbox"/> Suscripción semanal <input type="checkbox"/> Suscripción mensual <input type="checkbox"/> Suscripción anual <input type="checkbox"/> Otra.....
EDAD	Obligatoria y edades indicadas por tramos: <input type="checkbox"/> 0/3 <input type="checkbox"/> 4/6 <input type="checkbox"/> 7/9 <input type="checkbox"/> 10/12
TIPO DE LIBROS	Obligatoria: <input type="checkbox"/> De imágenes <input type="checkbox"/> Ilustrados <input type="checkbox"/> Sin ilustraciones
TIPO DE CONTENIDOS	Obligatoria: <input type="checkbox"/> Libros <input type="checkbox"/> Audiolibros <input type="checkbox"/> Videolibros <input type="checkbox"/> Cómic <input type="checkbox"/> Otros
GÉNERO	Obligatoria: <input type="checkbox"/> Cuentos o adaptaciones de clásicos <input type="checkbox"/> Versiones o actualizaciones de clásicos <input type="checkbox"/> Fábulas <input type="checkbox"/> Otros.....
NÚMERO DE TÍTULOS DE LA APLICACIÓN	Obligatoria y abierta

IDIOMA DE LOS CONTENIDOS	Obligatoria: <input type="checkbox"/> Español <input type="checkbox"/> Inglés <input type="checkbox"/> Francés <input type="checkbox"/> Portugués <input type="checkbox"/> Alemán <input type="checkbox"/> Italiano <input type="checkbox"/> Catalán <input type="checkbox"/> Euskera <input type="checkbox"/> Gallego <input type="checkbox"/> Otros.....
INCLUYE CLÁSICOS	Obligatoria cerrada tipo "Sí/No". Si la respuesta es "No", el formulario pasa a la tercera página de "Observaciones": - Sí - No
NÚMERO DE CLÁSICOS Y POPULARES	Obligatoria y abierta
PERSONAJES LITERARIOS EN GENERAL	No obligatoria y abierta
PERSONAJES LITERARIOS ESPECÍFICOS	No obligatoria y abierta
AUTORÍA	Obligatoria: <input type="checkbox"/> Autor <input type="checkbox"/> Anónimos <input type="checkbox"/> Populares
OBSERVACIONES	Abierta y no obligatoria

Fuente: elaboración propia

2.5. SELECCIÓN Y RECOPIACIÓN DE APLICACIONES

Para la selección y recopilación de las aplicaciones, se utilizaron plataformas de recomendación y blogs especializados (tabla 2). La amplia oferta de aplicaciones puede constituir un problema para padres, educadores, bibliotecarios, en definitiva mediadores, para elegir las más adecuadas a sus necesidades y las de mayor calidad bajo criterios bien estudiados, por lo que los recomendadores que dedican alguna sección a estas aplicaciones se convierten en fundamentales para esta finalidad, por ello,

es necesario (...) poner a su alcance herramientas que permitan explorar con confianza este sector de la edición digital y que aporten fiabilidad a los destinatarios de este tipo de literatura (niños, padres, maestros y bibliotecarios), así como a los propios editores y desarrolladores. (Cencerrado, Pelosi y Yuste, 2018, p. 3)

Por lo tanto, estos recomendadores y blogs constituyeron una buena herramienta para iniciar la selección, ya que se aseguraba una obtención de productos. Los blogs y recomendadores consultados fueron los recogidos en la siguiente tabla.

Tabla 2. Recomendadores de aplicaciones y blogs especializados en aplicaciones infantiles consultados

 http://www.aplicacionesguru.com/	Aplicaciones gurú	<p>Analiza aplicaciones para dispositivos móviles seleccionando y valorando las que consideran mejores, más curiosas, más útiles,...</p>
 http://apptk.es/	AppTK.es	<p>Herramienta de recomendación de aplicaciones para niños y jóvenes creada por el GIR E-Lectra de la Universidad de Salamanca, Grupo de Investigación sobre Lectura, Edición digital, Transferencia y Evaluación de la Información Científica, y Elisa Yuste, consultora en cultura y lectura.</p>
 https://www.bestappsforkids.com/	Best Apps for Kids	<p>Recomendador de aplicaciones y webs evaluadas tanto por educadores expertos como por padres y madres que permite aplicar una búsqueda basada en categorías diversas.</p>
 https://www.boolino.es/es/blogboolino/	Boolino	<p>Recomendador y blog dedicado al fomento de la lectura en el ámbito infantil en general y que en su blog permite encontrar información sobre aplicaciones y webs de lectura digital.</p>
 https://cappaces.com/cappaces-com/	Cappaces	<p>Blog que dedica sus esfuerzos hacia el análisis de recursos que puedan ser útiles en el aprendizaje para los niños con discapacidad, especialmente dedicado a los existentes para iPad. Los contenidos están organizados por áreas de conocimiento.</p>
 https://www.cuentosinfantilesinteractivos.com/	Cuentos infantiles interactivos	<p>Blog que recopila información sobre aplicaciones para tablets dentro del mundo de la lectura y otra información relativa a la lectura digital, todo organizado bajo distintas categorías.</p>
 http://www.frikids.com/	Frikids	<p>Recomendador de aplicaciones infantiles educativas que a su vez proporciona información relacionada con el mundo de la lectura. Se pueden localizar las aplicaciones por diversos temas o acceder a la sección de actualidad si no estamos buscando aplicaciones.</p>



<http://generacionapps.com/>

Generación Apps

Blog de Álvaro Varona González, dedicado a las aplicaciones infantiles para dispositivos móviles en cualquier sistema operativo y otras informaciones relacionadas.



<https://literaturasexploratorias.com/>

Literaturas exploratorias

Blog de Celia Turrión al que también se ha incorporado Lucas Ramada, ambos especialistas investigadores sobre literatura infantil y juvenil, edición y educación literaria. Se dirige a la literatura digital infantil y juvenil de forma académica constituyéndose como una fuente imprescindible de información en el ámbito.

Moms With Apps

Supporting The Thoughtful Use Of Technology

<http://blog.momswithapps.com/>

Moms With Apps

Recomendador y blog generado y dirigido por un grupo de madres y desarrolladores de aplicaciones que abogan por el uso sensato de la tecnología de forma que las aplicaciones sean seguras para los niños. Permite buscar por diferentes categorías y la información no solo va referida a aplicaciones sino que también se pueden encontrar temas afines.



<http://pequetablet.com/>

Peque Tablet

Blog dedicado a información sobre tablets y su uso, así como a aplicaciones útiles de todo tipo para niños en preescolar, niños de primaria y para los propios padres.

PROBANDO APPS

<http://aplicacionespt.blogspot.com.es/>

Probando Apps

Blog creado por una pedagoga para la recomendación de aplicaciones de tipo educativo del sistema operativo Android.



<http://proyectoguappis.blogspot.com.es/>

Proyecto Guappis

Blog de trabajo colaborativo en el que puede participar cualquier persona. Proporciona información sobre la utilización de dispositivos móviles y aplicaciones en el aula y sobre aplicaciones tanto educativas como de otro tipo, útiles para la educación de los niños. La forma de búsqueda es a través de etiquetas.



<http://www.smartappsforkids.com/>

Smart Apps For Kids

Recomendador que analiza aplicaciones infantiles y que publica solamente acerca de las que han conseguido buenas puntuaciones, por lo que ofrece información de calidad. Está centrado en aplicaciones del sistema operativo iOS y permite explorar por diversos aspectos de la aplicación o acceder directamente a información sobre aplicaciones gratuitas.

Fuente: páginas web de blogs y recomendadores consultados

La consulta a blogs y recomendadores se realizó entre el 28 y el 31 de marzo de 2019 y el resultado fue un listado de 29 aplicaciones.

Como la mayoría de desarrollos pertenecían a iOS y el número de registros era demasiado reducido para extraer datos significativos, se amplió la muestra con otros productos con los que ya se había trabajado en el transcurso del Máster, obteniendo un segundo listado de 12 títulos más.

Finalmente, para completar el listado se recurrió a las propias tiendas, App Store en el caso de iOS y Google Play en el caso de Android. Se realizó la búsqueda de aplicaciones en cualquier idioma, utilizando los términos: “cuentos”, “historias infantiles”, “lectura infantil”, “cuentacuentos”, “*children tales*”, “*children stories*”, “*kids books*”, obteniendo un resultado de 51 aplicaciones.

A partir de este listado inicial con 92 títulos (Anexo I), se eliminaron aquellas que ya no estaban disponibles en las tiendas (por ejemplo *Blue Planet Tales*, *Joy tales*, *iStory Books* o *Cuentinn*), aplicaciones sin posibilidad de acceso a los títulos (Cuentos clásicos La Caixa o DeCuentos), aquellas en las que era necesario disponer del título en papel para utilizar la realidad aumentada (Cuentos animados, de Kókinos), y productos con errores de funcionamiento, juegos, etc.

De este modo, la muestra final fue de 67 aplicaciones de lectura (tabla 3⁴), un número suficientemente significativo para extraer datos interesantes con los que poder trabajar.

⁴ Muchas aplicaciones cambian de nombre, de desarrollador e incluso de icono de imagen según el sistema operativo, por lo que se recogieron ambos, primero el correspondiente a iOS (también se ha recogido de este modo en los anexos).

Tabla 3. Aplicaciones de lectura estudiadas

APLICACIÓN	NOMBRE	DESARROLLADOR	SO	
			IOS	ANDROID
	10 Classic fairy tales. Interactive books	· iBigToy	✓	✗
	24 Cuentos clásicos infantiles	· Edujoy Entertainment (iOS) · AppQuiz (Android)	✓	✓
	As minhas histórias	· Dzago Studio	✗	✓
	Auca. Cuentos y actividades para aprender a leer	· AucaDigital	✓	✗
	Audio cuentos clásicos Itbook	· Itbook Editorial	✓	✗
	Bedtime stories goodnight. Short stories for kids	· JungleHouse	✗	✓
	Bedtime stories	· Magicbox Apps	✗	✓
	Book Dash. Free kids books	· Book Dash	✗	✓
	Books for kids. Cuentos para niños	· Appgeneration software	✓	✗
	C'era una volta la bounanotte - Once upon a time...	· Lavinia Longo (iOS) · Filafila Edizioni (Android)	✓	✓
	Classic fairy tales 1	· E-granny.net	✗	✓
	Colección emociones	· Itbook Editorial	✓	✗
	Cuenta cuentos infantiles para niños y mayores	· Mobility Networks Apps	✗	✓
	Cuentacuentos para niños. Lee, ilustra y crea – Cuentacuentos para niños	· QuizPedia (iOS) · Savivo (Android)	✓	✓
	Cuentos clásicos infantiles. Susaeta – Cuentos clásicos infantiles	· Itbook Editorial	✓	✓
	Cuentos clásicos infantiles 1. Libro interactivo	· Classic fairy tales interactive book for kids	✓	✗
	Cuentos clásicos para dormir. Fábulas cortas para niños de 0 a 8 – Cuentos clásicos para dormir	· Meza Apps (iOS) · Miniworld Apps (Android)	✓	✓

APLICACIÓN	NOMBRE	DESARROLLADOR	SO	
			IOS	ANDROID
	Cuentos clásicos para pequeños lectores - Contes en valencià	· Itbook Editorial	✓	✓
	Cuentos clásicos para ir a dormir	· Tratex Apps	✗	✓
	Cuentos cortos para dormir	· Belén González	✓	✗
	Cuentos cortos para niños	· Stanislau Karaleuski	✓	✗
	Cuentos de hadas para niños - Cuentos de hadas. Libros y juegos para niños	· Better World (iOS) · AmayaKids (Android)	✓	✓
	Cuentos infantiles con valores	· Bosque de Fantasías	✗	✓
	Cuentos infantiles de dibujos animados en inglés 1 free	· Haiyan Hu	✓	✗
	Cuentos infantiles de dibujos animados en inglés 2 free	· Haiyan Hu	✓	✗
	Cuentos infantiles para Lucas	· Rhapsody Technologies	✓	✓
	Cuentos para dormir	· IVR	✗	✓
	Cuentos para dormir HD – Cuentos para dormir	· Lisbon Labs	✓	✓
	Cuentos populares. Cuentos originales	· Pengli li	✓	✗
	El baúl de los monstruos	· Itbook Editorial	✓	✗
	Epic audio library story books – FarFaria libros infantiles	· Intuary (iOS) · FarFaria (Android)	✓	✓
	Epic! Kids` books and videos – Epic! Libros para niños	· Epic! Creations	✓	✓
	Fábulas infantiles y cuentos – Fábulas y cuentos infantiles	· IDZ Digital Private Limited	✓	✓
	Fairy tales children stories	· Lazy Bird	✓	✗

APLICACIÓN	NOMBRE	DESARROLLADOR	SO	
			IOS	ANDROID
	Fairy tales with GiGi. Collection of classic narrated stories	· Tales with GiGi	✓	✗
	Gallicadabra – Gallicadabra BnF	· Bibliothèque Nationale de France (iOS) · BnF (Android)	✓	✓
	Geschichten für kinder – Povesti pentru copii	· Kidsopia	✓	✓
	GivingTales fairy stories	· GivingTales	✓	✓
	Historias para niños y niñas – Historias infantiles para ir a la cama	· IDZ Digital Private Limited	✓	✓
	ICDL. Free books for children. International Children´s Digital Library	· ICDL Foundation	✓	✗
	Jakhu cuentos - Jakhu cuentos infantiles	· Cuentopia Educativa	✓	✓
	Kidint	· Kidint Corporation	✓	✓
	Kids stories	· KiddoKids	✗	✓
	Kids story book	· 4DSofTech	✗	✓
	Little stories. Leer libros – Little stories. Leer libros en inglés para niños	· Diveo Media	✓	✓
	Live tales	· Jorge Esteban	✗	✓
	Me books	· Me Books	✓	✓
	Monkey stories: books & games – Monkey stories: books, reading games for kids	· Early Start	✓	✓
	Oxbooks. Cuentos cortos por OX	· OXEducation	✗	✓
	Pickatale children´s books library	· Wisdom Edition AS	✗	✓
	Play Tales Gold! Kids books	· Playtales	✓	✗
	Play Tales. Cuentos interactivos infantiles	· Genera Kids	✓	✗

APLICACIÓN	NOMBRE	DESARROLLADOR	SO	
			IOS	ANDROID
	Playkids stories	· PlayKids	✓	✗
	Primebook. La mejor aplicación de libros con audio multi-idomas	· Allm	✓	✗
	Rayuela cuentos infantiles	· E2E4Media	✗	✓
	ReadingIQ	· Age of learning	✓	✓
	Read and play. Stories, puzzles and coloring books for kids – Read and play. Stories for kids	· Second Gear Games	✓	✓
	Read unlimitedly! Book, music and game. Kids`n books – Read unlimitedly! Kids`n books	· Smart Education	✓	✓
	Rita`s tales	· Braintrapp	✗	✓
	Sesame street ebooks for iPad – Sesame street ebooks	· Sesame Street (iOS) · iPublishCentral (Android)	✓	✓
	Snuggle story: libros primeros – Snuggle stories my first books	· BabyFirst	✓	✓
	Speakaboos. Kids reading app – Speakaboos	· Speakaboos (iOS) · Homer Learning (Android)	✓	✓
	Story for kids. Audio video stories & rhymes book	· Touchzing Media	✗	✓
	Story time interactive reading – Story time for kids	· Mariya Bohari (iOS) · Teksmobile (Android)	✓	✓
	TeCuento	· Fundación CNSE	✗	✓
	WeebleBooks. Libros gratuitos	· Digital Applications Appuga	✓	✓
	Wow! Children`s classics	· SmartStudy	✓	✓

Fuente: elaboración propia

2.6. RECOGIDA Y ANÁLISIS DE DATOS

La siguiente fase consistió en la recogida de datos de las aplicaciones y sus contenidos, que se efectuó entre el 4 de abril y el 2 de mayo de 2019.

Para recopilar las aplicaciones se utilizaron dos tabletas, una para cada sistema operativo, puesto que uno de los objetivos era comprobar las posibles diferencias de un mismo producto en los dos sistemas mayoritarios.

La variedad de dispositivos de estos dos sistemas en el mercado y las calidades muy diferentes, hacían necesario contar con dispositivos que tuvieran suficientes prestaciones que permitiesen utilizar sin problemas los tipos de aplicaciones estudiadas. Por este motivo se seleccionaron dispositivos de una calidad media-alta.

A continuación, se recogen las características de las dos tabletas utilizadas siguiendo los aspectos más importantes con los que deben contar dichos dispositivos según García-Rodríguez y Gómez-Díaz (2016b).

Tabla 4. Características del dispositivo iOS utilizado

<p>iPAD 2 WIFI – iOS</p>	
<p>VERSIÓN Apple 9.3.5 (13G36)</p> <p>SISTEMA OPERATIVO iOS 9.3.5</p> <p>PROCESADOR 0,9 GHz Dual Core Apple A5</p> <p>MEMORIA RAM 512 MB</p> <p>CAPACIDAD DE ALMACENAMIENTO 16 GB</p> <p>DIMENSIONES 241,2x185,7x8,80 mm</p> <p>PESO 601 g</p> <p>TIENDA Apple Store</p>	<p>PANTALLA 9,7" (246,3 mm) - Multitáctil cristal líquido con tecnología IPS LCD - Resolución 1.024x768 (XGA) - Profundidad del color 16 M de colores</p> <p>WIFI 802.11a/b/g/n</p> <p>CÁMARA Trasera 0,7 MP - Delantera 0,3 MP</p> <p>BATERÍA Estándar 6.930 mAh - Con uso de wifi hasta 10h – Con uso de vídeo hasta 10h – Con uso de audio hasta 10h</p> <p>SENSORES Acelerómetro – Giroscopio – Sensor de luz</p> <p>CONECTORES Earjack estéreo de 3.5mm – USB 2.0 (requiere accesorio para conector dock) – Conector Dock (30 pines)</p> <p>BLUETOOTH 2.1 + EDR</p> <p>GPS NO IMPLEMENTADO</p> <p>FORMATOS Audio: HE-AAC (V1 y V2), AAC, AAC protegido (del iTunes Store), MP3, MP3 VBR, Audible (formatos 2, 3 y 4, Audible Enhanced, AAX y AAX+), Apple Lossless, AIFF y WAV Vídeo: M4V, MP4, MOV, MPEG-4, JPEG (M-JPEG), AVI</p>

Fuente: elaboración propia

Tabla 5. Características del dispositivo Android utilizado

<p>GALAXY TAB A6 - Android</p>	
<p>VERSIÓN Samsung T580</p> <p>SISTEMA OPERATIVO Android 6.0</p> <p>PROCESADOR 1,6 GHz Octa Core</p> <p>MEMORIA RAM 2 GB</p> <p>CAPACIDAD DE ALMACENAMIENTO 32 GB - Ampliables con tarjeta MicroSD (hasta 200 GB)</p> <p>DIMENSIONES 254,2x155,3x8,2 mm</p> <p>PESO 525 g</p> <p>TIENDA Google Play</p>	<p>PANTALLA 10,1" (255,4 mm) - Táctil cristal líquido con tecnología TFT WUXGA LCD - Resolución 1.920x1.200 (Full HD) - Profundidad del color 16 M de colores</p> <p>WIFI 802.11a/b/g/n/ac de 2,4G+5 GHz VHT80</p> <p>CÁMARA Trasera CMOS 8 MP + flash + autofocus - Delantera CMOS 2 MP</p> <p>BATERÍA Estándar 7.300 mAh - Con uso de wifi hasta 13h – Con uso de vídeo hasta 13h – Con uso de audio hasta 187h</p> <p>SENSORES Acelerómetro – Hall – Sensor de luz RGB</p> <p>CONECTORES Earjack estéreo de 3.5mm – USB 2.0 – Micro USB (11 pines) – Ranura para memoria externa MicroSD</p> <p>BLUETOOTH A2DP, AVRCP, DI, HOGP, HSP, OPP, HID, PAN</p> <p>GPS y GLONASS</p> <p>FORMATOS Audio: MP3, AAC, WMA, FLAC, M4A, 3GA, OGG, AMR, WAV, MID, XMF, MXMF, IMY, MIDI, RTTTL, RTX, OTA, OGA, AWB Vídeo: 3GP, 3G2, WMV, ASF, AVI, MKV, FLV, WEBM, M4V, MP4</p>

Fuente: elaboración propia

Tras la recogida de los datos desde las aplicaciones, se procedió a su análisis y tratamiento a partir de los formularios de Google.

Se revisaron y refinaron los datos desde la hoja de cálculo que el formulario crea automáticamente y, posteriormente, se procedió a exportarlos a una hoja de cálculo para trabajar con ellos de forma más cómoda.

A continuación, se analizó la información obtenida según la plantilla de análisis y se realizaron fichas con los datos extraídos por cada aplicación (Anexo III), así como los correspondientes gráficos y tablas para una mejor comprensión y visualización, primero sobre cada aspecto de forma individual y a continuación, cruzando datos entre sí. Indicar que los datos, salvo alguna excepción que se especificará, se contabilizaron una sola vez en las aplicaciones que se encontraban en ambos sistemas operativos.

De esta forma, se pudieron extraer las conclusiones que se pueden encontrar en el capítulo correspondiente de este trabajo.

2.7. LIMITACIONES Y DIFICULTADES

A lo largo del proceso de investigación se encontraron una serie de limitaciones y dificultades entre las que se pueden destacar las siguientes:

- La desaparición de algunas de las plataformas de recomendación y blogs especializados dificultando la selección inicial de aplicaciones.
- La desaparición de algunas aplicaciones en uno de los sistemas operativos durante la recogida de datos, lo que imposibilitó el análisis en ambos.
- La existencia de aplicaciones sin soporte técnico ni posibilidad de acceso a sus contenidos.
- La confusa categorización de algunos desarrollos por parte de las tiendas, de modo que algunas incluidas como “libros”, eran en realidad simples juegos que tomaban como excusa algún libro o personaje literario.
- La imposibilidad de contar con la fecha de creación del producto (o primera versión) en la tienda iOS cuando hay sucesivas actualizaciones de la aplicación que van sustituyendo las fechas de las primeras versiones.
- La complicación al asignar categorías relativas a los personajes que aparecían en los títulos al existir algunos que no cumplían todos los requisitos de las definiciones de “Personajes literarios en general” y “Personajes literarios específicos”, y en otros casos, la aparición de personajes que era necesario considerar en bloque.
- Dificultades derivadas de la cantidad de contenidos en algunas aplicaciones, el cambio de nombre de algunos títulos según el sistema operativo, siendo en realidad el mismo o el número de veces que, en algunos casos, aparece el mismo título bajo adaptaciones diferentes o versiones dentro de la misma aplicación.

3. ACLARANDO CONCEPTOS: CLÁSICO, CUENTO Y FÁBULA

Es habitual la confusión de los clásicos con la literatura perteneciente a un canon, de hecho, muchas definiciones mezclan un asunto con el otro. Por ejemplo, la definición de Moreno (1968, citado por Dotras, 2013) se refiere a los clásicos como obras que con el paso del tiempo se han convertido en modelo a seguir por constituir ejemplos artísticos.

Es cierto que los clásicos son obras que constituyen un ejemplo literario, aunque el canon los incorpora en un sentido más educativo, tal como aclara la propia Dotras (2013) que se refiere al modelo clásico como forma de literatura de calidad y al modelo canónico como el referido al ámbito escolar. Además, indica que el término “formativo” es el que genera la distinción entre los dos modelos. Aunque es inevitable, de una forma u otra, que ambos términos se entremezclen ya que los clásicos suelen formar parte del canon, precisamente por las características que los hicieron únicos.

Se puede entender como clásica una obra que ha superado las barreras del tiempo y las generaciones permaneciendo a través de los años, de las culturas y lectores, sin perder los rasgos que le confieren su valía constituyendo una parte esencial dentro de la sociedad y la cultura (Rodríguez-Chaparro, 2017).

Dotras (2013) recoge también la definición de Calvino (1993) sobre los clásicos, quien se refiere a los mismos aludiendo a que nunca terminan de expresarnos todo lo que pueden ofrecer, una definición más citada y conocida por todo lo que lleva implícito. Ciertamente los clásicos dejan una impronta en el lector complicada de definir, aunque se trate de determinar las características más palpables que convierten una obra en clásica.

Troncoso (2016), por su parte, apunta una idea interesante con respecto a los clásicos infantiles, ya que según él no solo implican a los lectores infantiles sino también a los adultos, haciendo de este tipo de clásicos los más universales. Esta inclusión de lectores de cualquier edad viene dada quizá por la fascinación que ejercen sobre los adultos muchas de las obras pensadas para el público infantil o bien porque otras de estas obras no fueron inicialmente destinadas al niño.

No hay que olvidar que los primeros acercamientos a los clásicos ya se producen en la infancia, por lo que es necesario además tener en cuenta los conceptos de adaptación y versión, que, aunque utilizados indistintamente, son diferentes. La diferencia radica en que el contenido de la adaptación trata de llegar a público al que inicialmente no estaba destinado, es decir, que sea asequible a todo tipo de público, mientras que la versión no cuenta con esa pretensión, sino que se transforma el texto sin la intención que guía a las adaptaciones. Sotomayor (2005) advierte que si la versión se dirige a público concreto esa línea de separación entre la adaptación y la versión no queda tan clara.

En cuanto a las definiciones de cuento y cuento popular o tradicional, éstas suelen ser muy escuetas o por el contrario altamente “floridas” aludiendo más bien al sentimiento del autor de la definición ante la lectura de un cuento.

Atendiendo a la definición del Diccionario de la Real Academia Española (2014), en su última versión electrónica con actualizaciones de 2018, entre las acepciones de cuento se incluye la de “narración breve de ficción”, claramente insuficiente como definición idónea.

Asimismo, Menton (1964, citado por Onieva, 1992) en su prólogo a *El cuento hispanoamericano*, lo define como un tipo de narración completamente o no de ficción de un autor, de lectura que supone menos de una hora y que consta de ciertos componentes que producen un solo efecto.

También se puede encontrar la definición de Baquero (1949, recogido por Onieva, 1992) en *El cuento español del siglo XIX*, que explica que en el cuento se expresan emociones tal como se hace en la poesía, aunque la manera de recogerlas sea la forma narrativa, pero con técnica e intenciones diferentes, por lo que el cuento por sus matices se encontraría en un intermedio entre los géneros poético y novelesco.

Por otro lado, se entiende por cuento literario, el que, a diferencia del popular tiene un autor conocido y a él le pertenece esa obra, aunque no siempre puede determinarse con facilidad la diferencia entre cuento popular y cuento literario porque muchos de éstos últimos se nutren de los populares en su creación (Baquero, 1998).

Salmerón, por su parte (2004), define el cuento clásico infantil como las obras que se han difundido de forma amplia y siguen transmitiéndose a través del tiempo universalizándose, por haber sido legitimadas en generaciones posteriores que las han ido considerando dentro de la literatura propiamente infantil, mientras que la infancia se ha apropiado también de ellas. Asimismo, explica la necesidad de diferenciar entre literatura infantil de origen folclórico y literatura infantil de autor, por lo que el cuento, en su vertiente popular se podría decir que es un relato que a través de las generaciones se ha ido difundiendo de forma oral y cuya autoría se desconoce, por lo que se le otorga al pueblo de forma general.

Rodríguez Almodóvar (2009), en la edición conmemorativa de los 25 años de su famoso *Cuentos al amor de la lumbre*, definiría por su parte el cuento popular o folclórico puntualizando ciertos aspectos. Destaca la oralidad como vía de transmisión principal y su carácter de patrimonio colectivo. Por otro lado, aludiendo a la estructura, lo diferencia de las leyendas en el sentido de que el cuento debe resolver un conflicto en forma de narración continuada, de intriga y se compone en dos partes.

Generalmente, los cuentos, tanto populares como de autor, suelen ser clasificados por los autores de una forma más o menos similar. Salmerón (2004) recoge algunas de estas clasificaciones, como son la de Rodríguez Almodóvar (1989) y la de Pelegrin (1982), referidas ambas a los cuentos populares. Así, el primero plantea la siguiente clasificación:

- Cuentos de animales, en los que aparecen animales humanizados.
- Cuentos de costumbres, los cuales se trata de cuentos realistas que reflejan las costumbres rurales de la época.
- Cuentos maravillosos, en los que se pueden encontrar objetos o personajes de tipo fantástico o hadas.

Con respecto a la clasificación de Pelegrin (1982), podemos encontrar:

- Cuentos de fórmula, de nunca acabar o cuentos mínimos, con una estructura de narración específica.
- Cuentos de animales, con animales humanizados como protagonistas o personajes del cuento.
- Cuentos maravillosos, que según Pelegrin seguirían la estructura que propone Propp (2000), es decir, que constarían de un conflicto, un héroe, un villano y un elemento mágico que llevaría a la solución del conflicto inicial.

También Ruiz Campos (2000) establece una clasificación con respecto a los cuentos de autor, encontrando:

- Cuentos folclóricos recreados, basados en cuentos populares pero que constituyen una versión diferente.
- Cuentos románticos, caracterizados por el amor y el sacrificio.
- Cuentos realistas, situados en la realidad y de los cuales se pueden encontrar cuatro tipos: realistas de animales, costumbristas, de ciencia ficción y de aventuras.
- Cuentos surrealistas, que parten de la realidad pero a los que se les añaden situaciones irreales.

Con respecto a las fábulas, parece que el concepto está más claramente definido en la literatura científica. La primera definición a la que se podría acudir es la que figura en el Diccionario de la Real Academia Española (2014), en su versión electrónica actualizada a 2018, que las define como “breve relato ficticio, en prosa o verso, con intención didáctica frecuentemente manifestada en una moraleja final, y en el que pueden intervenir personas, animales y otros seres animados o inanimados”. Una moraleja es una enseñanza conclusiva de la fábula y lleva implícita una doctrina moral (Rodríguez Ruiz, 2010).

Otras definiciones resaltan otro tipo de aspectos de las fábulas. La de Canal (1960, citado por Dido, 2009) alude a las raíces populares de las mismas y a su carácter de vehículo de expresión de hechos vitales, explicando la fábula como un género utilizado por el pueblo como instrumento de manifestación del sentido filosófico de la vida.

Por su parte, Dido (2009) formula una definición más centrada en la estructura y forma narrativa de las fábulas como textos breves y generalmente binarios donde se expone una tesis con un desarrollo en forma dinámica y manifiesta. Más adelante hace alusión a los elementos intervinientes en las fábulas, como son: personajes, generalmente animales aunque no exclusivamente; acciones (actos o sucesos) con un juego de acción y reacción; objetos demostrativos u objetos con los que se intenta probar algo en la fábula; y moraleja (principio, precepto, axioma,...), es decir, la tesis de la fábula.

4. LA LITERATURA INFANTIL Y JUVENIL DIGITAL

La literatura infantil y juvenil, como literatura específica dedicada a este tipo de público, se puede decir que aparece de forma incipiente aproximadamente en el siglo XVIII, aunque no empezaría a ser considerada como una rama merecedora de estudio hasta hace unas pocas décadas. Concretamente, con respecto al cuento comenzaría “en el siglo XIX la escritura de cuentos propiamente literarios que pudieran ser apreciados por su belleza estética” (Sadurní, 2003, p. 6).

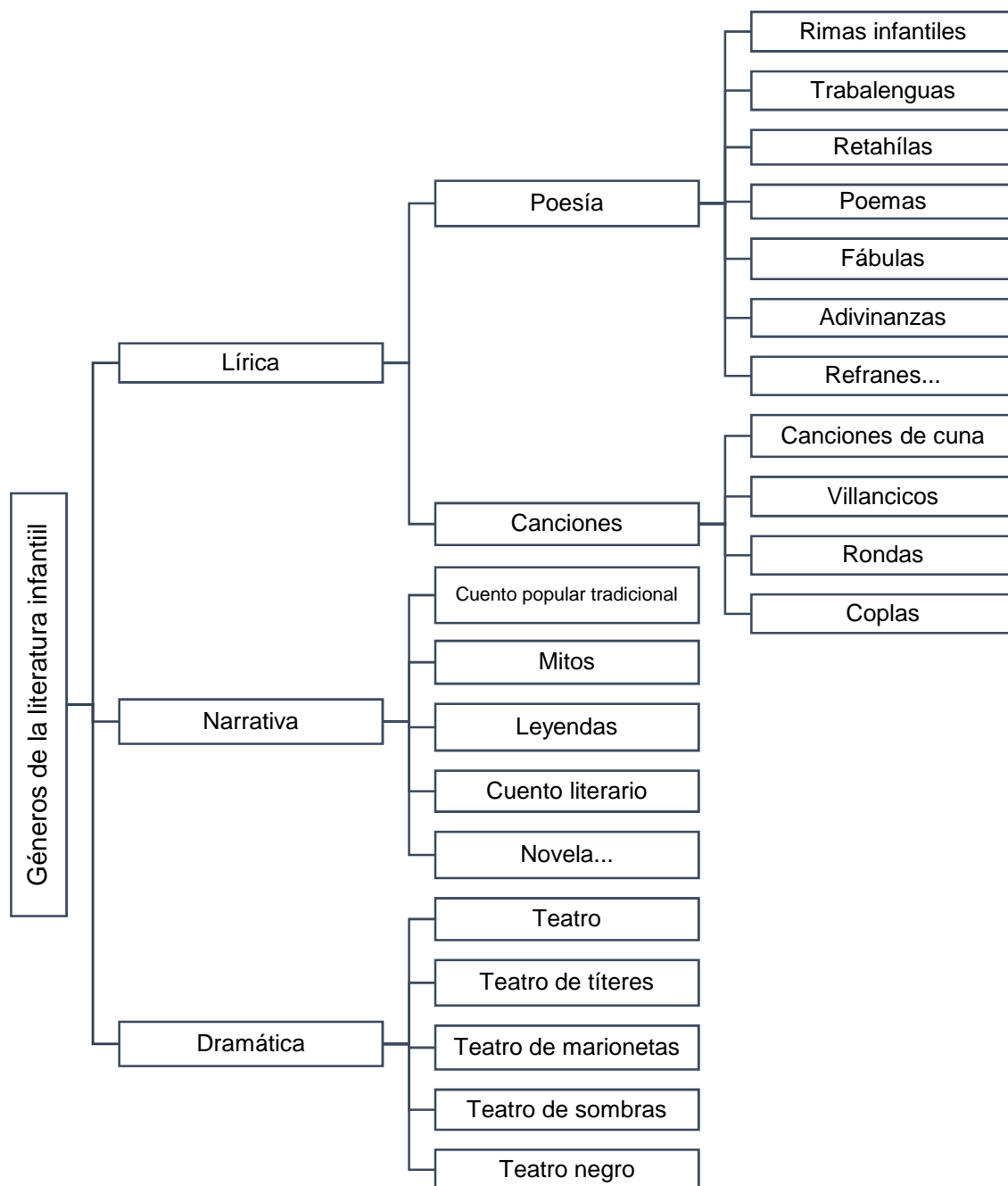
Es posible encontrar diversas definiciones de literatura infantil, y una de las primeras en España fue la dada por Cervera (1992), exponiendo que se trata de cualquier acción de tipo artístico o de entretenimiento que se encuentre basada en la palabra y que pueda interesar a un niño.

Nobile (1992) considera literatura infantil y juvenil tanto lo escrito expresamente para ese periodo en la vida del hombre como la literatura que los propios lectores infantiles han hecho suya, incluyendo la narrativa que ofrecen los nuevos instrumentos de comunicación.

Asimismo, Cerrillo y Sánchez Ortiz (2006) afirman que, al concepto de literatura infantil y juvenil, se le añaden esos dos términos como forma de distinguir diferentes etapas de la vida, y en la literatura esas etapas se caracterizan por una distinta capacidad así como por preferencias, intereses y posibilidad de recepción diferentes. También indican que, en la literatura infantil y juvenil, los receptores la van incorporando como literatura propia a pesar de no ser exclusiva y directamente orientada para ellos, de tal forma que su literatura no solo sería la escrita expresamente para niños.

Por lo que se refiere a los subgéneros dentro de la literatura infantil, en general se trata de clasificaciones similares aunque dependan del punto de vista utilizado. Por poner un ejemplo, la clasificación que proponen Venegas, Muñoz y Bernal (1994, citados en Ruiz Campos, 2000) divide los diferentes tipos de literatura en lírica, narrativa y dramática, donde se pueden localizar los dos tipos en los que se ha centrado este trabajo: las fábulas y los cuentos literarios y populares tradicionales. Por un lado, los cuentos literarios y los cuentos populares tradicionales son incluidos en narrativa, mientras que las fábulas se incluyen dentro de poesía y en el género de lírica.

Figura 1. Géneros de la literatura infantil



Fuente: Venegas, Muñoz y Bernal (1994, citados en Ruiz Campos, 2000).

Por lo que respecta a la LIJD, Albadalejo (2007) la explica en el sentido de las herramientas que son necesarias para crearla, la tecnología digital o informática. De este modo se generan dos vías complementarias para acercarse a la relación existente entre literatura y nuevas tecnologías, para estudiar así las nuevas formas creadoras de literatura digital y a su vez las nuevas formas comunicativas, de análisis y de interpretación de las obras.

Los aspectos que caracterizan a la edición digital infantil y con los que es imprescindible contar para acercarse y comprender este segmento del universo digital son, según Turrión (2014), los siguientes:

- De manera profesional se ha desarrollado esencialmente para las tabletas y especialmente para el iPad. Como explica Ramada (2017), tanto la difusión de la producción de las tabletas como su oferta tras la presentación del iPad de Apple en el año 2010, han hecho que la LIJD se vea impulsada y haya incrementado su producción, de tal forma que ha interesado de manera significativa a los distintos agentes implicados en la estructura de la literatura infantil y juvenil.
- Con la aparición de esta narrativa digital, han nacido nuevas editoriales digitales llegando a constituir un número significativo.
- En general, las editoriales tradicionales participan de forma muy minoritaria en la producción de historias interactivas.
- Los productores de las historias interactivas pertenecen a ámbitos diferentes (producción audiovisual o grandes multinacionales del tipo Disney Enterprises Inc.), por lo que no siempre siguen criterios literarios.
- Entran en juego productores no profesionales por medio de la autoedición debido a la facilidad de comercialización de sus productos.
- En la LIJD es escasa la existencia de organismos sancionadores.
- Aún no existe un canon bien establecido en este ámbito, las categorías en las tiendas digitales no están desarrolladas y falta una crítica especializada, haciendo todo ello complicado localizar las obras más importantes.
- Las categorías de los distribuidores no están en consonancia con las características formales de las obras que se encuentran en ellas.

En este tipo de literatura, el lector evoluciona en sus atribuciones, es decir, cambia la forma de acercarse a las historias, así como se produce una interacción del mismo con el autor, quien a su vez cuenta con nuevas formas de conformar y contar sus historias. El lector de la narrativa digital se convierte así en autor a través de las interacciones configuradas en esta literatura (Ruiz-Domínguez, 2014).

Dentro de la LIJD, la aparición de la tecnología de los dispositivos móviles ha permitido el surgimiento de las aplicaciones y éstas han supuesto un cambio en cuanto al acceso y el consumo de contenidos a pesar de su relativa reciente aparición. Como indican García-Rodríguez y Gómez-Díaz (2016a) con respecto a los dispositivos móviles, esta tecnología ofrece opciones de lectura y formas de desplazamiento por los textos diferentes para los usuarios, pudiendo de esta forma elegir según sus preferencias.

Los dispositivos móviles de lectura son aparatos que pueden dividirse en dos grandes grupos. Por un lado, los dispositivos dedicados a esa función o e-readers, que aportan las posibilidades que tiene la lectura de un libro en papel, y por otro, los dispositivos multitarea (tabletas y *smartphones*) que permiten la función de lectura entre sus varias funcionalidades (Gómez-Díaz, García-Rodríguez, Cordón-García y Alonso-Arévalo, 2016).

Las tabletas han generado un importante impacto y cambios en el mercado del libro electrónico, sobre todo infantil y juvenil suponiendo un estímulo positivo, la producción de contenidos ha cambiado y los libros son vendidos bajo la forma de aplicaciones, lo que se traduce en un aumento de la demanda y descargas de literatura electrónica

(García-Rodríguez, 2013a) y “han sacado a la palestra obras que suponen nuevos retos a los lectores en formación, pero también a editores, críticos, profesores, y demás agentes implicados en la industria del libro infantil” (Turrión, 2012, p. 40).

El informe de Hábitos de Lectura y Compra de Libros en España 2018 (2019) de la Federación de Gremios de Editores de España, indica que un 78.4% de personas en 2018 se declara lector de contenidos digitales con una frecuencia mínima trimestral, con respecto a un 58% en 2012 y un 76.3% en 2017, un significativo aumento en estos últimos años.

En el mismo informe también se presentan datos sobre la lectura en distintos dispositivos, siendo mayoritariamente elegido el ordenador alcanzando un 48.9% aunque en disminución desde 2012 en favor de otros dispositivos, principalmente el móvil, que aumenta sus cifras en 11.2 puntos alcanzando el 31.4%. Por su parte, la lectura en tabletas alcanza un 27.9%, en descenso respecto al año anterior donde se alcanzó un 32.8%, y en e-readers aumenta desde un 9.7% hasta 10.8%.

Asimismo, sobre la lectura digital en lectores menores de edad, el informe recoge que en los hogares españoles se lee un porcentaje del 75.4% a los niños menores de 6 años, habiendo descendido visiblemente desde el año anterior en el que el porcentaje fue de 82.7%. Específicamente en tabletas solo se lee a los menores de 6 años un 0.3%, mientras que la lectura en papel alcanza un 93.5%.

Con respecto a los niños entre los 6 y los 9 años, todos leen en formato papel y solo un 1.6% lo hace a través de una tableta, y leen libros no de texto un 85.2%, similar a la cifra de 2017 que constituía un 85.5%. En cuanto a los niños más mayores entre los 10 y los 14 años, leen en digital un 60.7% y principalmente dedican esta lectura a las webs y blogs y en menor cifra a las redes sociales, mientras que a la lectura de libros digitales un 37.6%, principalmente literatura infantil y juvenil con un 72.1% sobre otros géneros.

4.1. LA LITERATURA INFANTIL Y JUVENIL DIGITAL: FORMATOS Y CONTENIDOS

Se puede encontrar una categorización de los tipos de contenidos en función de la literatura infantil digital de García-Rodríguez y Gómez-Díaz (2016a) en la que establecen tres grandes grupos que sirven de base y que clasifican en función de distintos aspectos, según el esquema que presentan y que se recoge en la figura 2. Así, se encontrarían primero los libros electrónicos (entendidos como contenido, no como dispositivos lectores (e-reader)) atendiendo al contenido o a su forma de acceso, después las aplicaciones de lectura según el objetivo con el que el lector se acerca a ellas, y los libros app.

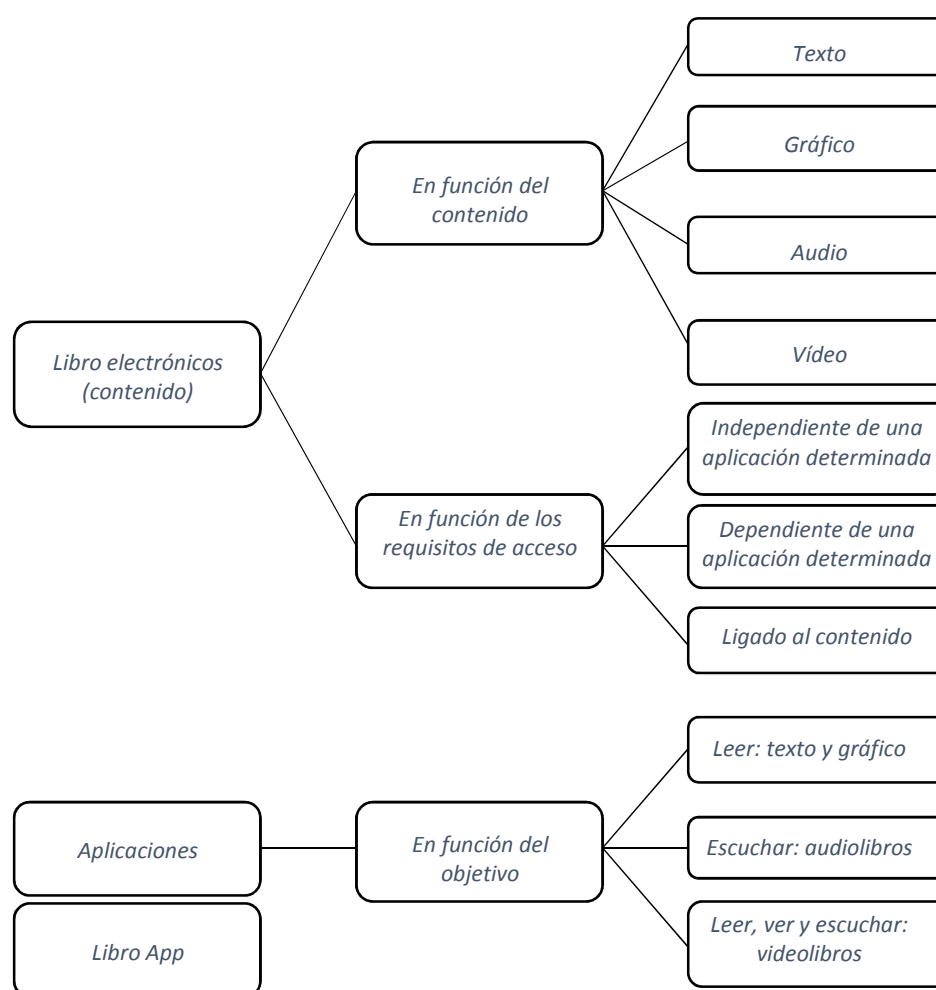
El contenido de los libros electrónicos puede ser: texto, gráficos, audiolibros y videolibros (en forma de vídeo o los disponibles a través de plataformas de vídeo), mientras que si se atiende a su clasificación por los requisitos de acceso serían: independientes de una aplicación, los dependientes de una aplicación y los ligados al contenido.

Las aplicaciones de lectura son programas que permiten la gestión y el acceso a contenidos y la interrelación con el usuario, generalmente mediante el ajuste de ciertas características del contenido como puede ser el tamaño de la letra, el tipo de letra, etc.

Dependiendo de la intención, las aplicaciones de lectura podrían constituirse en aplicaciones para leer, para crear (donde el lector se convierte en autor, también denominadas *storytelling*, siendo posible hacerlo a través de ilustraciones y textos; mediante animación, vídeo o música; y las de creación de cómic), para escuchar, y para ver y escuchar.

Por último, el tercer grupo sería el de los libros app, donde el contenido está vinculado a la propia aplicación y constituyen un título específico; “todas las aplicaciones de lectura pueden incluir libros app, pero no todos los libros app forman parte de una aplicación de lectura” (García-Rodríguez, Gómez-Díaz, Cordon-García, Alonso-Arévalo, 2014, p. 7).

Figura 2. Clasificación de la literatura infantil y juvenil digital



Fuente: García-Rodríguez y Gómez-Díaz (2016a)

Asimismo, hay que diferenciar entre las aplicaciones destinadas a los dispositivos de solo lectura o *e-readers*, en los cuales la aplicación de lectura ya viene instalada en el mismo sin muchas posibilidades de interacción y donde solo es posible actualizarla, y las aplicaciones de lectura para tablets, en las que existen diferencias entre unas y otras respecto a sistemas operativos, formatos de presentación del contenido, tipos de

contenido, formas de interacción con el texto, o lectura en el dispositivo o en *streaming*, etc. (Cordón-García, Gómez-Díaz y Alonso-Arévalo, 2011).

Específicamente, las aplicaciones de lectura poseen determinadas cualidades de tipo creativo y de fomento lector que los convierten en productos muy atractivos, y es por ello que su demanda va en aumento, ya que pueden favorecer la atención auditiva, servir de refuerzo en el aprendizaje de idiomas por su facilidad de cambiar el idioma de narración o de lectura, posibilitan la personalización de la historia, involucran al lector como parte activa de la historia, permiten un aprendizaje dinámico, flexible y multimedia, facilitan la búsqueda de términos, la inclusión de anotaciones, etc. (Gómez-Díaz; García-Rodríguez, Cordón-García y Alonso Arévalo, 2016).

Desde otro punto de vista, Turrión (2014) realiza una clasificación de la narrativa digital infantil y juvenil enfocada desde el punto de vista textual, de tal forma que la divide en audiolibros digitales con narración y a veces música, efectos de sonido y texto, sin interactividad; narrativas multimedia con texto, sonido e imagen, y que pueden incluir interacción; narrativas hipermedia en las que la obra multimedia tiene una estructura de hipertexto donde se permite al lector elegir entre ciertas opciones o caminos; y narrativas multisoporte o multiplataforma donde las historias se encuentran dispersas en distintos soportes o diferentes plataformas.

En cuanto a otros tipos de narrativas, Saavedra-Bautista, Cuervo-Gómez y Mejía-Ortega (2017) explican que los transmedia y crossmedia comparten entre sí la utilización de diversas plataformas en distintos formatos para la narración de historias, mientras que sus diferencias serían, según recogen de Sanmartín (2012), que los transmedia son obras de los autores en su totalidad y en cambio, con los crossmedia los lectores participan de tal forma que se convierten también en autores que incluso pueden relevar a los autores originales. En la figura a continuación los autores representan estos conceptos, así como el concepto de multimedia.

Figura 3. Diferencias entre transmedia, multimedia y crossmedia



Fuente: Saavedra-Bautista, Cuervo-Gómez y Mejía-Ortega (2017)

4.2. LOS ENRIQUECIMIENTOS EN LAS APLICACIONES DE LECTURA

La transposición de los libros a la lectura en dispositivos móviles se puede realizar de diversas formas, como pueden ser la simple digitalización del libro en papel, el añadido de sonido, narración, interactividad y/o animación (libros enriquecidos), la creación de libros directamente en formato digital sin una base previa en formato papel, o aplicaciones en las que encontramos libros con una mezcla en diferentes grados entre varios medios, ya sea el libro digitalizado del papel, imágenes animadas para televisión y la interactividad añadida para generar el título como aplicación.

El enriquecimiento, consiste en la introducción de elementos audiovisuales como pueden ser imágenes móviles, interactividad de movimiento u otras acciones de los personajes, música y sonido, personalización del desarrollo de la acción, etc. Se puede decir que son especialmente llamativos para los usuarios, por lo que está aumentando la demanda de los mismos, aunque hay defensores y detractores del enriquecimiento (García-Rodríguez, 2013a).

Existen variedad de formas posibles de enriquecimiento de los contenidos. De esta forma, García-Rodríguez y Gómez-Díaz (2016b) recogen en una clasificación la interactividad organizada por tipología, pudiendo encontrar:

- Enlaces hipertextuales, que permiten navegar por las partes de la obra, el acceso a fichas de personajes, mapas, enlaces externos, etc.
- Sonido, pudiendo ser sonidos, música o locución, y con la posibilidad de combinarse.
- Movimiento de objetos y personajes, activado por el usuario al tocar la pantalla.
- Imágenes interactivas, con partes que se pueden activar y que generalmente se pueden encontrar en libros informativos y aplicaciones educativas.
- Vídeos, como apoyo al texto, integrados en la historia o videolibros.
- *Checklist* de contenidos, con preguntas que miden la comprensión.
- Elementos pop up, pudiendo ser elementos emergentes tras realizar acciones o el efecto tridimensional.
- Efectos de focalización, pudiendo ser el efecto lupa o también el efecto donde se destaca una parte concreta en la pantalla.
- Activación por movimiento o por sonido, ya sea al mover el dispositivo para acceder a partes del contenido o con acciones que tienen lugar tras emitir sonidos o palabras.
- Realidad aumentada, pudiéndose encontrar tres tipos en los libros: el libro en papel con marcadores y una aplicación, libro en papel con marcadores completado con un programa para ordenador, o libro con marcadores que se activan con el *gadget* de una consola mostrando contenidos en 3D.
- Personalización de la historia, eligiendo el personaje, que sea de día o de noche, incluyendo la foto del lector, elección sobre la voz, el texto o el idioma.
- Reconocimiento de objetos, donde al tocar objetos aparece su nombre y pronunciación ayudando al aprendizaje.

- Efectos de animación de texto, con efecto karaoke destacándose el texto según avanza la locución o con movimientos de texto, ya sea apareciendo gradualmente, apareciendo según avanza la locución, desapareciendo una vez leído o quedando solo la imagen.
- Otros efectos, como pueden ser el efecto vaho que se retira al pasar el dedo, efecto pintar con el dedo, efecto borrador, pasar de página, telón de teatro, etc.
- Lectura y juego, es decir, la gamificación a través de preguntas con premios y *rankings*, inclusión de juegos, puzzles, pintura, etc., o la creación de juegos a partir de un libro ya editado.

Independientemente del enriquecimiento que se utilice, en el medio electrónico, el uso de imagen, palabra, sonido y movimiento son diversas formas de utilización de la poética digital a partir de las que se pueden obtener lecturas de calidad; la lectura será “más exquisita cuanto más integración muestren los códigos entre sí; más sólida cuanto más esencial sea su papel en la historia,...siempre, eso sí, anudados de alguna manera a los dedos del lector” (Turrión, 2015, p. 13).

Pero el enriquecimiento se puede llegar a utilizar sin un objetivo claro, es decir, una interactividad por la interactividad, que distrae de la lectura, que abrume al lector y que convierte el contenido en un producto diferente. Es necesario aplicar una interactividad con lógica, bien gestionada, sin abusos, en los casos en que se incluya, que realmente haga de la lectura una experiencia de entretenimiento y participación con independencia de la finalidad. Aunque la intención puede ser precisamente esa, es decir, que se convierta en un producto diferente, con lo que los límites de lo oportuno o adecuado y la calidad se vuelven difíciles de delimitar.

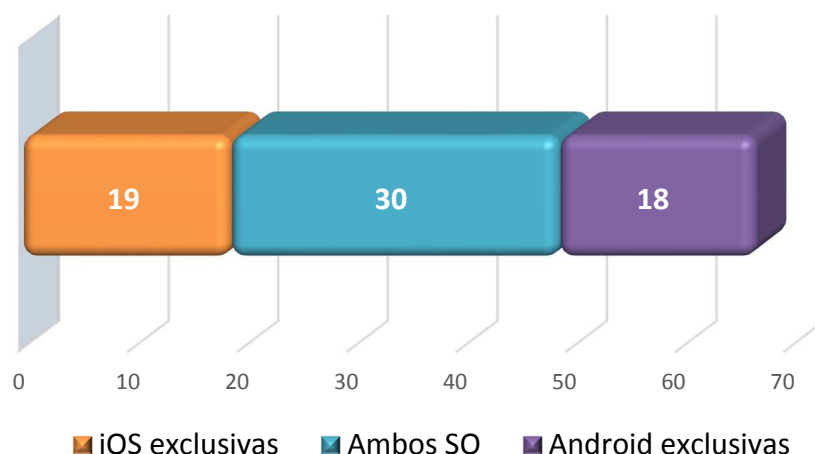
5. ANÁLISIS DE RESULTADOS

A continuación se recogen los resultados y representaciones gráficas de los datos extraídos del estudio de las aplicaciones objeto de análisis⁵. La cantidad de formularios completos obtenidos tras la recogida de datos ha sido de 97, consecuencia de que, de las 67 aplicaciones, algunas se encuentran disponibles tanto para el sistema iOS como Android, por lo tanto, los datos se encuentran generalmente referidos a las 67 aplicaciones excepto en algún caso concreto en el que se especifica⁶.

5.1. SISTEMA OPERATIVO

En cuanto al sistema operativo de las 67 estudiadas, 49 corresponden a iOS, lo que supone el 73.1% y 48 a Android con un 71.6%, mientras que un total de 30 están desarrolladas para ambos, es decir, un 44.8%. De esta forma, las de solo iOS constituyen un porcentaje del 28.4% y las de solo Android un 26.9%.

Figura 4. Distribución de aplicaciones por sistema operativo



Fuente: elaboración propia

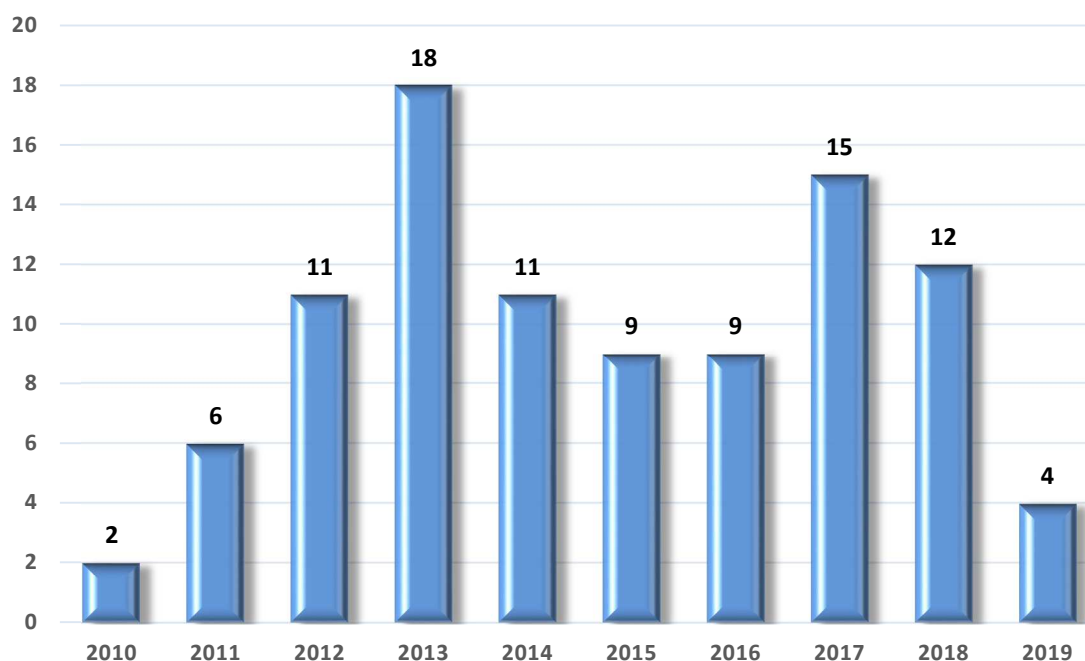
⁵ Para aclarar diferentes aspectos se pueden consultar los anexos incluidos al final del trabajo y especialmente el Anexo III que recoge los datos extraídos por cada aplicación en fichas. También se han realizado determinadas anotaciones al pie que conviene consultar ya que se trata de peculiaridades o diferencias puntuales que se han encontrado respecto a algunos datos.

Se ha obtenido una cantidad considerable de aplicaciones que se encuentran disponibles en los dos sistemas mayoritarios. Estos datos vienen a confirmar la práctica habitual de las empresas de desarrollo de aplicaciones en los últimos años, que consiste en crear el mismo producto de forma simultánea para ambos sistemas, para ampliar la cuota de mercado. Hay que tener en cuenta que iOS es un sistema operativo nativo que solo utilizan las tabletas de Apple mientras que el resto de las marcas utilizan Android, por lo que solo desarrollar contenidos para éstas reduce considerablemente el número de potenciales compradores. Por lo tanto, cada vez existen menos diferencias en cuanto al número de aplicaciones por sistemas operativos.

5.2. FECHA DE CREACIÓN Y DE ÚLTIMA VERSIÓN DE LAS APLICACIONES

La fecha de creación de las aplicaciones indica el tiempo que lleva el producto en el mercado, un tiempo que puede dar indicios del nivel de aceptación y popularidad de la aplicación. En este caso se ha tomado como referencia el año de la primera versión, si bien es necesario indicar que en la tienda de iOS, aunque se incluye el dato de las sucesivas actualizaciones, en ocasiones no aparece la de la primera versión, por lo que se ha tenido que indicar la primera que se podía encontrar.

Figura 5. Distribución de aplicaciones por año de creación



Fuente: elaboración propia

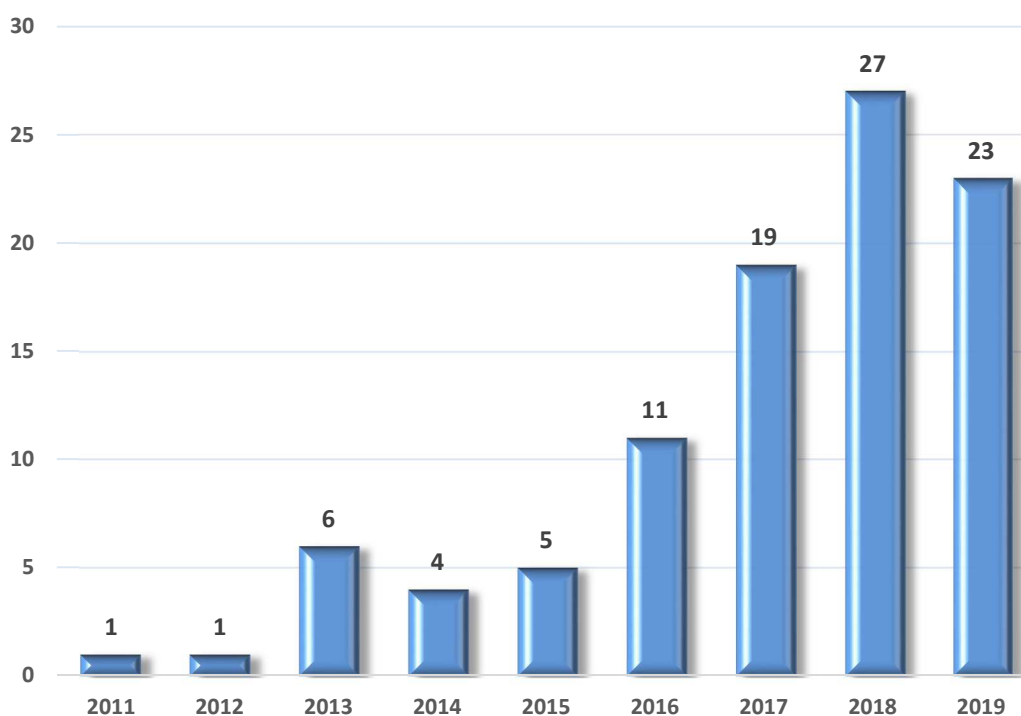
Los datos del gráfico están referidos a los 97 resultados totales, por lo que las aplicaciones disponibles para ambos sistemas operativos aparecen registradas cada una con su fecha de creación, siempre teniendo en cuenta que ésta no tiene por qué coincidir en ambos sistemas.

Se puede observar, de forma general, que el año 2013 concentra la mayor cifra de aplicaciones, cayendo en 2015 y 2016, y repuntando de nuevo en el año 2017 y especialmente en el año siguiente. Sobre 2019 serían necesarios más datos, ya que el estudio llega hasta el día 2 de mayo, por lo que es de suponer que el número continúe creciendo.

El desarrollo de aplicaciones está directamente relacionado con la implantación de las tabletas, por eso hay que tener en cuenta que el año 2010 coincide con el lanzamiento del iPad, y que los dispositivos de Android aparecieron posteriormente. En la muestra estudiada, atendiendo al sistema operativo, en 2010 solo aparecen aplicaciones pertenecientes a iOS y solo a partir de 2011 comienzan a aparecer los desarrollos para Android. Desde entonces, el número en Android sigue aumentando y en los años 2016 y 2017 es cuando este aumento se hace más evidente con respecto a las de iOS, hasta 2018 y 2019 en que se estabilizan y aparecen las mismas aplicaciones de uno y otro sistema, debido, como ya hemos mencionado, a la tendencia a crear productos en ambos para aumentar el mercado de clientes.

Es por ello que puede observarse una tendencia en aumento en el número de aplicaciones. Además, se ha podido observar que hay aplicaciones que se están manteniendo desde hace bastantes años, algunas desde la fecha de lanzamiento de los sistemas operativos, lo que indica que son aplicaciones con una buena acogida de los usuarios y es indicativo de una cierta calidad del producto.

Figura 6. Distribución de aplicaciones por año de última versión



Fuente: elaboración propia

En cuanto a la fecha de la última versión, por fijar un tiempo específico podríamos decir que se pueden considerar aplicaciones no actualizadas recientemente las que tienen como fecha de última actualización anterior a 2018, aproximadamente un año antes del comienzo de la recogida de datos.

De los 97 registros, 47 no están actualizados en el último año, incluso se han encontrado productos que no se han actualizado desde su creación. Las actualizaciones pueden afectar tanto al número de contenidos, como a la interfaz o a las opciones de lectura, pero en las seleccionadas solo se encontraron diferencias en lo relativo al número de títulos incluidos.

Sin embargo, hay que tener en cuenta que en el caso de las aplicaciones en ambos sistemas, el registro puede encontrarse actualizado recientemente para uno, pero no para el otro (lo que ha ocurrido en 10 productos), de hecho, se observa que en Android generalmente se suelen encontrar más aplicaciones actualizadas, 32 productos frente a los 18 de iOS.

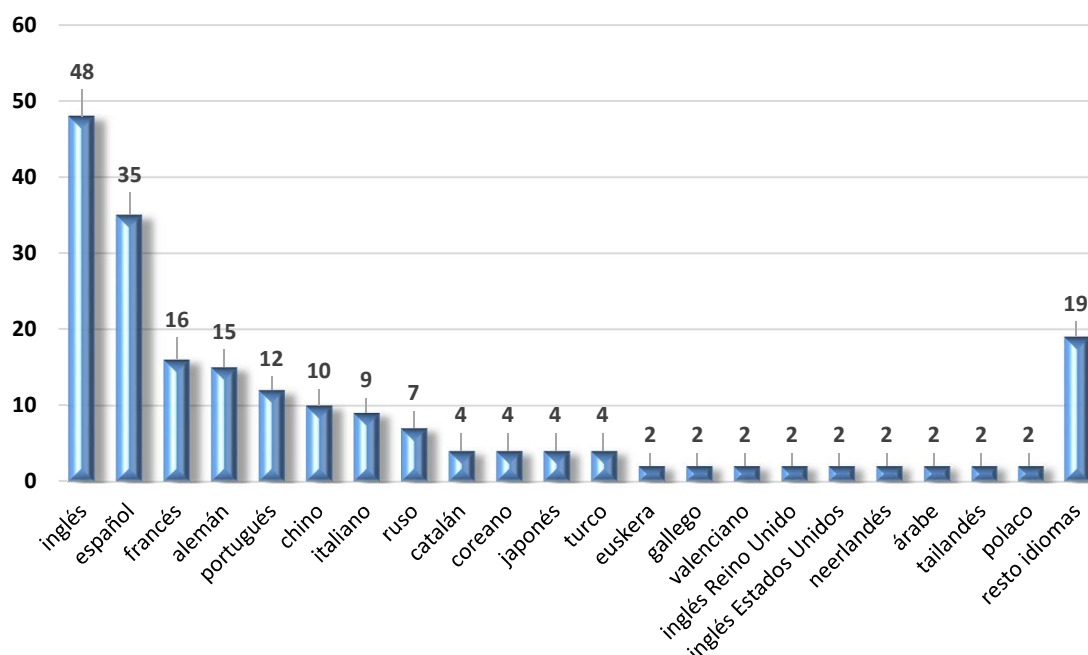
En algunas aplicaciones, como puede verse en el gráfico, han transcurrido muchos años sin que se haya realizado una actualización, algo que puede deberse, entre otras razones, al bajo número de ventas, que hace que no sea interesante para los desarrolladores invertir en mejoras, pero también a que éstas no sean necesarias, e incluso a la desaparición del producto en la tienda.

Por todo ello, respecto a la actualización de los productos destaca que casi la mitad de los estudiados no han sido actualizados recientemente, pero llama la atención sobre todo el grupo de desarrollos relativamente amplio que no han sido actualizados desde 2015 y hay pocas aplicaciones que no se han actualizado desde que fueron creadas. Por otro lado, en Android se pueden encontrar más aplicaciones actualizadas que en iOS, lo que daría a entender que el sistema Android, al no tratarse de un sistema para dispositivos específicos de una marca, puede ser más interesante tener actualizadas estas aplicaciones con respecto a las de iOS, ya que pueden llegar a más público. Otra razón posible es que aparezcan más errores o más demanda de novedades en las aplicaciones precisamente porque se está llegando a más público y esto conlleva una relación más dinámica e incluso que los desarrolladores sigan una política diferente en uno u otro sistema.

5.3. IDIOMA/S DE LA APLICACIÓN

En lo que se refiere a la lengua en la que se encuentra la interfaz de las aplicaciones (se explican más adelante los idiomas de los contenidos), es posible observar que los mayoritarios son el inglés y el español apareciendo en 48 y 35 desarrollos respectivamente, con una amplia distancia con respecto al resto de idiomas.

Figura 7. Número de aplicaciones en cada idioma⁷



Fuente: elaboración propia

Para los idiomas que se han considerado más habituales en nuestro entorno, se ha podido constatar que, en general, son los que más frecuentemente aparecen en las aplicaciones, con excepción del catalán, euskera y gallego, los cuales no llegan a cifras muy significativas pese a ser lenguas cooficiales del Estado.

En cuanto al resto de lenguas, destacan las aplicaciones con interfaz en chino y en ruso, dos idiomas que están teniendo un importante desarrollo en los últimos años, el primero con presencia entre los idiomas que fueron considerados más habituales, superando la cifra que alcanza el italiano. En menor medida se pueden encontrar aplicaciones con interfaz en japonés, coreano y turco. En el resto los datos son meramente testimoniales.

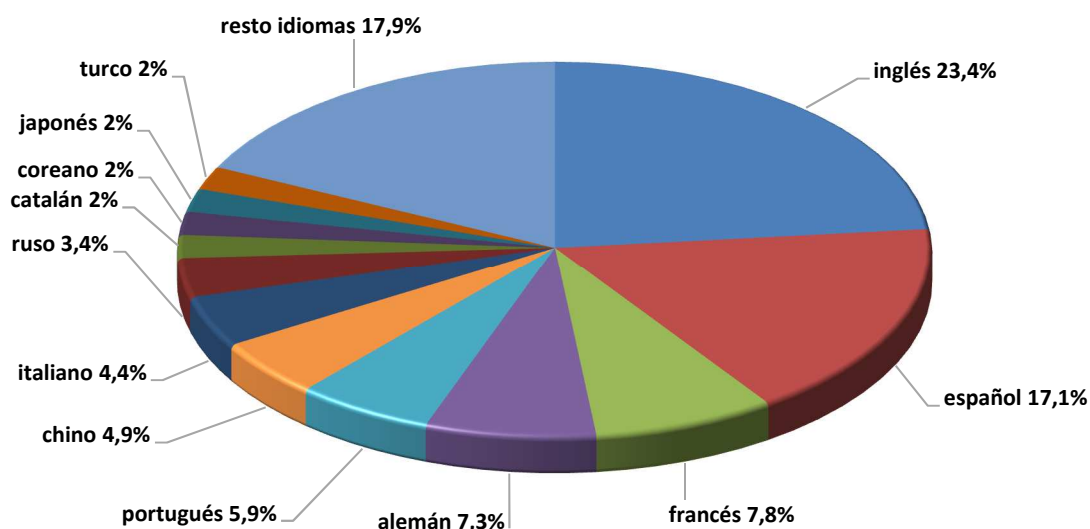
Tomando las que se encuentran en ambos sistemas operativos, generalmente las interfaces están en los mismos idiomas, excepto en tres de ellas⁸. En estos casos, cada idioma se contabiliza una sola vez. Además, en alguna aplicación se diferencia entre español y español latinoamericano y entre inglés europeo y americano.

⁷ Se agrupa en el apartado “resto de idiomas” el conjunto de idiomas que aparecen una sola vez como opción en la interfaz de las aplicaciones: español latinoamericano, danés, sueco, noruego, finés, croata, dari, filipino, hebreo, pashto, persa, mongol, búlgaro, húngaro, rumano, eslovaco, tamil, hindi y malayalam.

⁸ Éste es el caso de Cuentos clásicos para pequeños lectores/*Contes en València* (Itbook) en la que la aplicación de iOS se encuentra en español mientras que la aplicación de Android está en valenciano; de la aplicación Cuentos infantiles para Lucas (*Rhapsody Technologies*) que en iOS está en español e inglés mientras que en Android solo en español; y de la aplicación Fábulas infantiles y cuentos/Fábulas y cuentos infantiles (*IDZ Digital*) que en iOS se encuentra en múltiples idiomas como son el español, inglés, francés, portugués, italiano, coreano, chino, ruso y neerlandés, y en Android solo podemos encontrarla en español.

De esta forma, se puede obtener la siguiente distribución de aplicaciones en función del número de lenguas en las que se presenta su interfaz. En el gráfico se representan porcentualmente los idiomas de las aplicaciones según la frecuencia con la que aparecen en las mismas. Para facilitar la comprensión del gráfico se han agrupado en un mismo conjunto los idiomas que solo aparecen una o dos veces.

Figura 8. Porcentaje de los idiomas de las aplicaciones



Fuente: elaboración propia

Algo más de la mitad de aplicaciones solo pueden utilizarse en un idioma, mientras que en 30 de ellas se puede utilizar la interfaz en dos o más. El número va descendiendo gradualmente y de forma inversa cuantos más idiomas incluyen, de tal forma que las aplicaciones que permiten su uso en una mayor variedad de lenguas son pocas.

Esto reduce en gran medida la posibilidad de llegar a otros usuarios potenciales y ampliar el mercado, al tiempo que disminuyen las opciones de que un usuario utilice la aplicación como herramienta para el aprendizaje de idiomas, dos hechos que pueden disminuir el número de ventas. Es cierto que desarrollar un producto en varios idiomas puede ser más costoso y complicado en cuanto a los contenidos a implementar, pero a la larga puede tener un mayor rango de acción en el mercado de usuarios potenciales.

La variedad de idiomas en que se ofrece potencia claramente el mercado de una aplicación, sobre todo si se implementa en los más utilizados internacionalmente, a no ser que la finalidad sea precisamente la de llegar a usuarios con lenguas minoritarias, fomentarlas o atender a determinadas necesidades de grupos de usuarios específicos, como es el caso de algunas de las aplicaciones aquí estudiadas como la Biblioteca Digital Internacional para Niños (ICDL).

En resumen, el idioma claramente predominante es el inglés y no es de extrañar que los desarrolladores prefieran incluir siempre este idioma independientemente del resto en los que faciliten la aplicación, ya que cubre una enorme parte del posible mercado

al tratarse del idioma más universalmente utilizado. Asimismo, los desarrolladores tampoco se han olvidado del español porque el mercado hispanohablante es también muy extenso. Aunque también se han encontrado productos que se orientan hacia el uso de lenguas muy concretas.

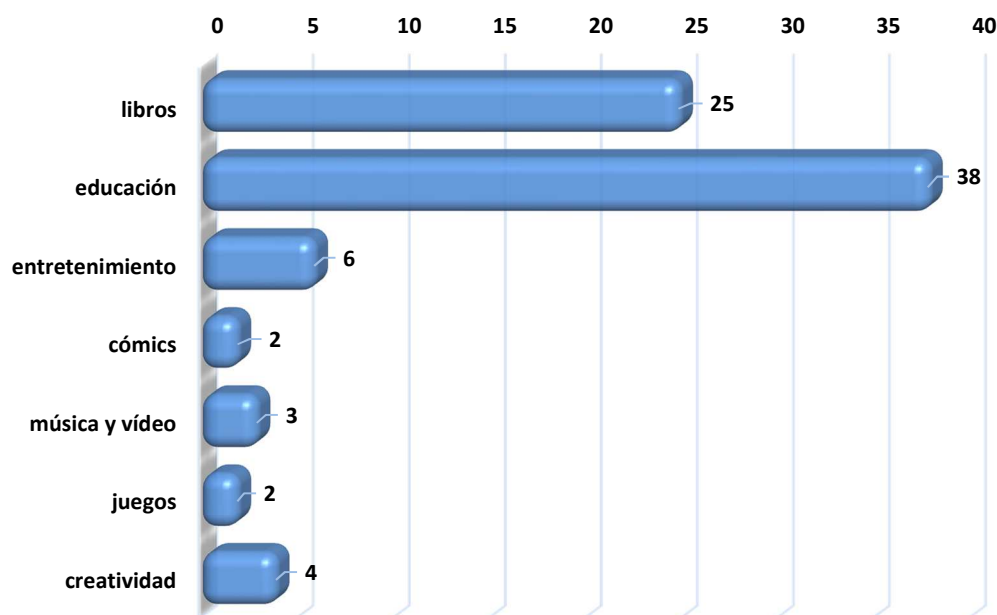
De todas formas, se ha comprobado que más de la mitad de aplicaciones solo pueden utilizarse en una lengua, por lo que, a pesar de ofrecerse mayoritariamente el inglés o el español en las aplicaciones, que no permitan utilizarlas en otras más, limita su mercado.

5.4. CATEGORÍA

Respecto a las categorías bajo las que se clasifican las aplicaciones en las tiendas, siendo en todos los casos relacionadas con la lectura, sería de esperar que se encontrasen en la categoría “libros”, pero paradójicamente éstas aparecen incluidas en una variedad de etiquetas en ocasiones muy poco acertadas.

Atendiendo a las 30 aplicaciones disponibles en ambos sistemas operativos, 13 se encuentran incluidas en ocasiones en varias categorías al mismo tiempo, dato que corrobora la falta de uniformidad de la clasificación de las aplicaciones por parte de las tiendas.

Figura 9. Categorías de las aplicaciones



Fuente: elaboración propia

Se puede observar que la mayoría de aplicaciones se engloban bajo la etiqueta “educación”. Ciertamente una aplicación de lectura tiene en muchos casos trasfondo educativo, pero se trata de una clasificación un tanto confusa en cuanto a que suele asociarse esta etiqueta a aquellos productos destinados al aprendizaje de contenidos escolares, matemáticas, lengua, escritura, etc. Esto ocurre igualmente con el término “entretenimiento”, un concepto demasiado genérico en el que tienen cabida desde los juegos y pasatiempos, hasta por supuesto, la lectura.

La categoría “libros” es la segunda más habitual. Como ya se ha mencionado, dado que todas eran aplicaciones de lectura sería la etiqueta en la que deberían enmarcarse para facilitar las tareas de búsqueda y localización por parte del usuario.

En cuanto a la categoría “cómic”, las aplicaciones que se incluyen en ella no contienen títulos en forma de cómic. Las pocas aplicaciones que contienen alguno (como es el caso de *Epic!*, *Me books* y *ReadingIQ*) se encuentran clasificadas bajo “educación” o “libros”.

Otras categorías recogidas en el estudio han sido “música y vídeo”, “juegos” y “creatividad”. En la primera se han incluido aplicaciones que incorporan música o algún vídeo, aunque en realidad debería referirse más bien a otro tipo de aplicaciones como *Spotify*, *Youtube Kids*, etc.

En cuanto a “juegos”, en ningún caso debería haber estado presente puesto que se excluyeron específicamente del estudio. De los dos títulos encontrados, *C’era una volta la buonanotte*, en realidad no es un juego propiamente dicho, sino una aplicación de lectura que incorpora alguna actividad lúdica al final de cada libro, mientras que el segundo, *Classic fairy tales 1*, ni siquiera tiene que ver con la categoría y está incorrectamente etiquetado.

Por lo que se refiere a la categoría “creatividad”, vuelve a tener esas características de ambigüedad ya comentadas, en la que aparecen desarrollos en los que además de la propia lectura se incluyen actividades como dibujar, crear historias, etc.

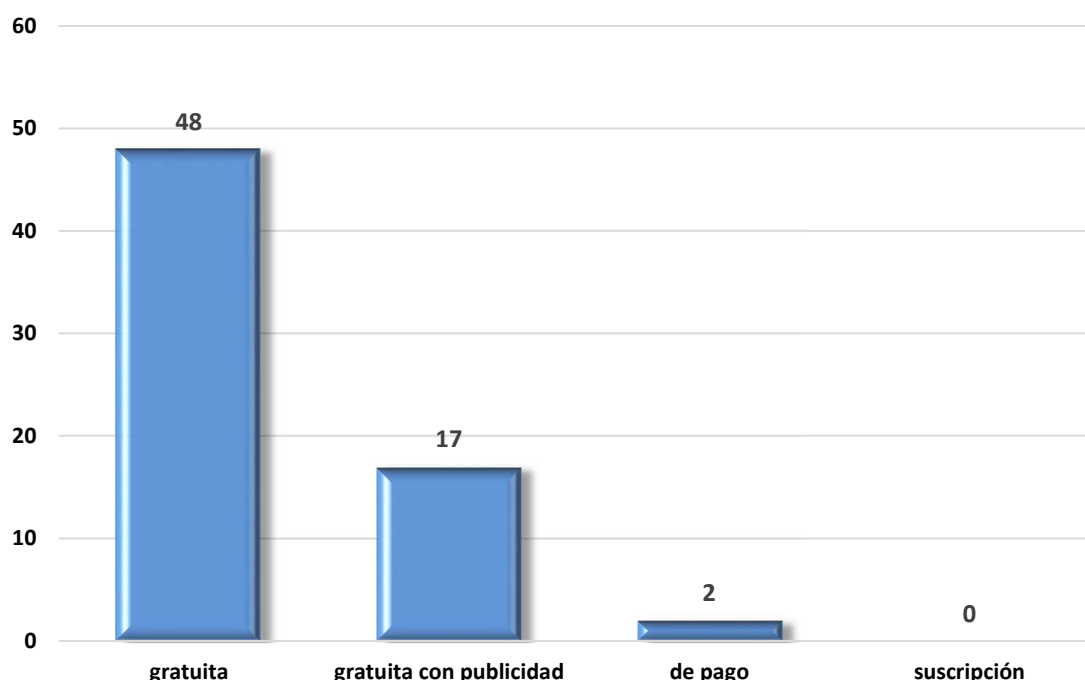
Por lo tanto, se ha encontrado que no existe una consonancia en cuanto a las categorías aplicadas a los productos en ambos sistemas, clasificándose en muchos casos cada una bajo una etiqueta distinta. Además, la gran mayoría de aplicaciones se encuentran en “educación” y en menor medida en “libros”, cuando debería ser al contrario por las características de las aplicaciones y tratándose de una categoría más específica para ellas. La categoría “educación” nos lleva a pensar que se trata de productos relacionados con el aprendizaje escolar. También han aparecido otras categorías no adecuadas o muy genéricas.

La diferente categorización simultánea de las mismas aplicaciones en sistemas operativos distintos y la variedad de diferentes etiquetas utilizadas complica la localización de las aplicaciones en las tiendas.

5.5. MODALIDAD DE ADQUISICIÓN DE APLICACIONES Y DE CONTENIDOS

Las aplicaciones para dispositivos móviles pueden adquirirse a través de diferentes modelos: de pago, gratuita, gratuita con publicidad o suscripción, según se recoge en el siguiente gráfico.

Figura 10. Modalidad de adquisición de las aplicaciones



Fuente: elaboración propia

La característica más destacada de las aplicaciones seleccionadas es su gratuidad, mientras que la cifra de productos de pago es mínima, solo dos, *GivingTales fairy stories* (iOS/Android) y *Cuentos cortos para niños* (iOS), que constituyen un 3%.

Respecto a la inclusión de publicidad o no, destacan los 48 productos que no la incluyen (71.6%) frente al 25.4%, que introducen de una u otra forma diferentes anuncios, un dato positivo ya que la publicidad puede resultar no adecuada para un niño o molesta en algunas ocasiones dependiendo de la forma en que aparezca (si tapa el contenido, si se trata de un vídeo que no se puede parar, si incluye sonido, etc.)⁹. No obstante, en algún caso se ha encontrado la posibilidad de eliminar los anuncios mediante pago desde dentro de la aplicación o la misma aplicación sin anuncios de pago en la tienda.

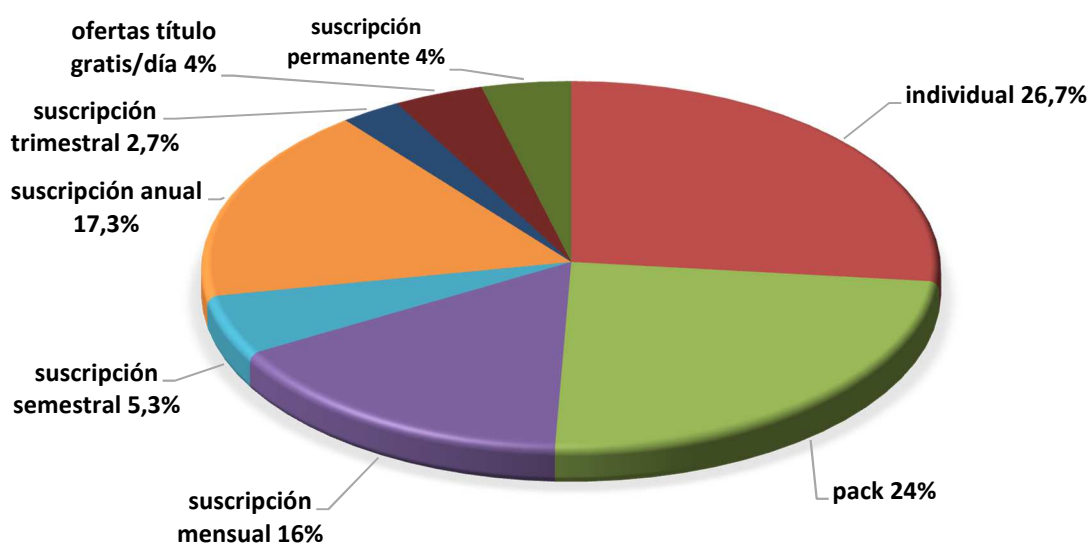
Estos datos son lógicos si tenemos en cuenta que nos estamos refiriendo a la adquisición de la propia aplicación, por lo que también es normal la inexistencia de productos comercializados bajo el modelo de suscripción, un sistema que está cobrando importancia en los últimos años al menos en la lectura para adultos, pero que se refiere a la compra de contenidos dentro de la aplicación.

⁹ En tres casos se ha encontrado la misma aplicación que se ha estudiado sin publicidad pero de pago (*Cuentos infantiles de dibujos animados en inglés 1 free* y *Cuentos infantiles de dibujos animados en inglés 2 free*, de *Haiyan Hu*; y *Kids story book*, de *4DSoftTech*) además de dos casos en los que se puede eliminar la publicidad desde dentro de la aplicación previo pago (*Cuentos clásicos infantiles 1*, de *Classic fairy tales interactive book for kids*; y *Cuentos infantiles para Lucas*, de *Rhapsody Technologies*).

Por ello, podemos decir que los desarrolladores buscan la gratuidad de sus productos aunque después se incluyan compras integradas de los contenidos o algunas inserten publicidad. Con publicidad han aparecido pocas en el estudio.

En lo que se refiere a la adquisición de contenidos¹⁰, de las 37 aplicaciones que permiten compras integradas (*in app purchase*) el 55.2% presenta al menos una modalidad de compra de contenidos, y 26 cuentan con más de una, lo que constituye el 70.3%. Porcentualmente, las modalidades que aparecen se expresan en el siguiente gráfico:

Figura 11. Porcentaje sobre el total de modalidades de compra en las aplicaciones



Fuente: elaboración propia

La modalidad más frecuente es la compra título a título o individual, con 20 aplicaciones, seguida por la compra de packs que aparece en 18 de los casos, ambas con cifras similares y con un porcentaje del 54.1% y 48.6% respectivamente si se tienen en cuenta solo las 37 aplicaciones que cuentan con compras integradas.

Las suscripciones trimestral, semestral y permanente son cada vez más habituales, además de otra modalidad que no es de pago, pero también es una forma de adquisición de contenidos a través de ofertas, como un título gratis cada día que se accede a la aplicación.

¹⁰ En las aplicaciones que se encuentran en ambos sistemas operativos, ya que coinciden las modalidades de compra integrada, se contabilizan solo una vez, a pesar de ello en tres de las aplicaciones no coinciden las modalidades para los dos sistemas: Cuentos clásicos para pequeños lectores/*Contes en Valencià*, de *Itbook* Editorial (en iOS se ofrecen como modalidades la compra individual o en pack mientras que en Android solo la compra individual); *Read unlimitedly!*, de *Smart Education* (en iOS se ofrece suscripción mensual, anual y trimestral y en Android solo mensual); y la aplicación *Snuggle story: libros primeros/Snuggle stories my first books*, de *BabyFirst* (en iOS se encuentran las modalidades de suscripción mensual y anual pero en Android solo la mensual).

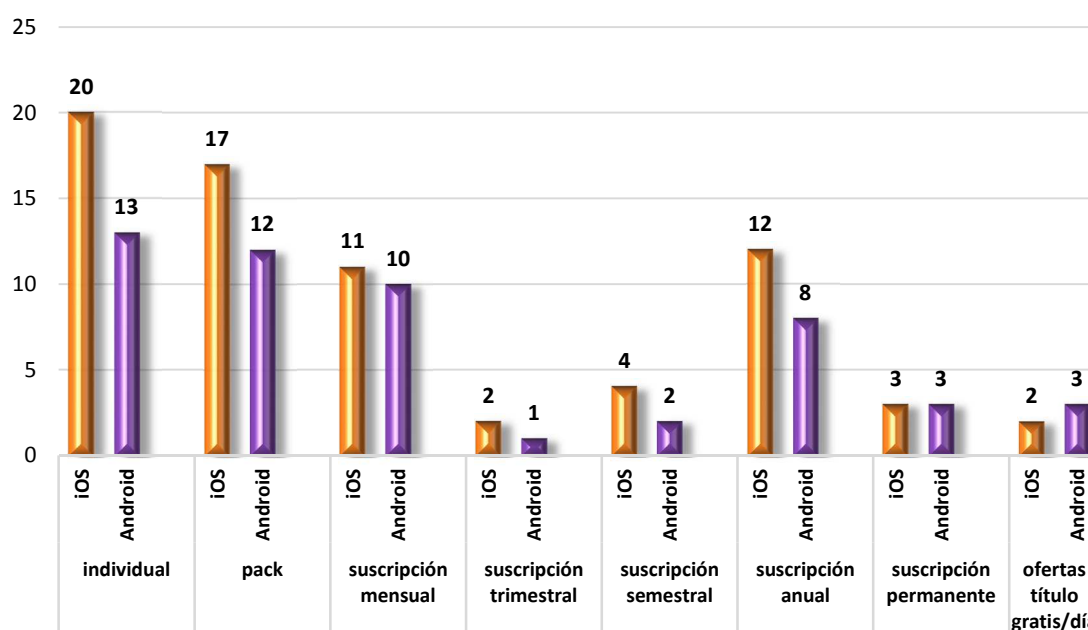
En cuanto al formato de suscripción, cada vez más habitual en el ámbito de la lectura, al menos de adultos, suele ser mensual (12 aplicaciones), o anual (13 aplicaciones), con parecidas cifras, y en ningún caso se permite la suscripción semanal.

Solo se ha encontrado un caso en que se paga tanto por la aplicación como por sus contenidos¹¹.

Con respecto a los productos que no incluyen compra de contenidos (gratuitas y a su vez con contenidos gratuitos, o de pago pero con contenidos por los que no hay que volver a pagar), suponen 30 del total de aplicaciones, un 44.8%.

Teniendo en cuenta el sistema operativo, en iOS la modalidad más habitual es la compra individual de cada título, que aparece en un 28.2% respecto al total de modalidades y en un 25% en Android; la compra de packs sería la siguiente más frecuente con un 24% en iOS y un 23.1% en Android. Por su parte, mientras que la suscripción anual es la tercera modalidad más utilizada atendiendo a todas las aplicaciones, no lo es en el sistema Android donde es más frecuente la mensual con un 19.2%, pero para iOS sigue siendo tercera la anual con un 17%.

Figura 12. Frecuencia de las modalidades de compra según sistema operativo



Fuente: elaboración propia

En la figura 12 es posible ver una diferencia entre las cifras de iOS y Android para las mismas modalidades, lo que es debido a que en Android existen más aplicaciones (20) que no incluyen compra de contenidos, es decir, que hay más títulos en los que no es necesario pagar, respecto a las de iOS (14). Por lo que Android, en el 41.7% de sus aplicaciones incluye contenidos gratuitos mientras que iOS lo hace solo en el 28.6% de las suyas.

¹¹ De los casos estudiados, la aplicación *GivingTales fairy stories (GivingTales)*, que se encuentra en iOS y Android, es de pago y a su vez se adquieren los títulos de forma individual.

Indicar que, en general, las aplicaciones permiten una previsualización de los contenidos, o incluyen un resumen e imágenes de los títulos, a veces permiten su utilización completa durante un tiempo determinado y otras veces ofrecen algún título gratuito, como muestra de los productos antes de la compra o suscripción en su caso.

Se podría resumir en que, la mayoría de aplicaciones presentan compras integradas y en general, las modalidades que presentan son la compra individual o en pack. También, se suelen ofrecer varias modalidades, que puede resultar muy útil al usuario ya que le permite decidir la opción de compra que más se adecúe a sus intereses. Posiblemente los desarrolladores han ido observando que estas opciones son más utilizadas por sus usuarios y éstos a su vez las elijan por suponer menor desembolso y mayor sencillez, ya que no tienen que volver a preocuparse en principio de renovar pagos, aunque las suscripciones pueden resultar más útiles ante la posible compra errónea de un niño. Dentro de las suscripciones, la más habitual ha sido la anual en el caso de iOS y la mensual para Android.

Las aplicaciones que no incluyen compras integradas se encuentran cerca de la cifra de las que sí las incluyen. La gratuidad de los contenidos es más habitual en Android, lo que unido a la gratuidad de una aplicación puede animar a los usuarios a la elección de éstas, además de resultar más seguro que no existan compras integradas cuando la aplicación va a ser utilizada por un niño, por lo que siempre es precisa una supervisión.

5.6. NÚMERO DE TÍTULOS DE LA APLICACIÓN

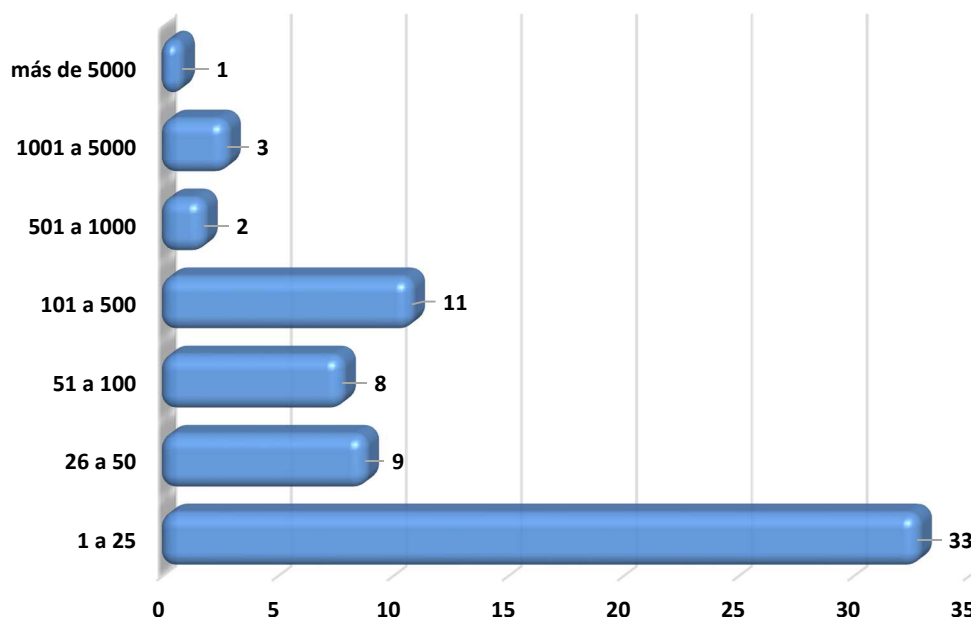
En este apartado, los títulos se han agrupado por tramos referidos a la cantidad que se puede encontrar en las aplicaciones. Para ello ha sido necesario contabilizar un total de 95.200 títulos (teniendo en cuenta que algunas aplicaciones están en los dos sistemas, la cifra final es de 51.249).

Para ver el número concreto de títulos de cada aplicación se puede consultar el Anexo III, donde se encuentran las fichas individuales de las aplicaciones con sus datos correspondientes.

Se han encontrado aplicaciones en los dos sistemas operativos en las que no coincide el número de títulos para ambos¹², incluso en algunas difiere mucho. En estos casos, para su representación, se ha optado por tomar la cifra más alta de los títulos que ofrecen.

¹² Tal es el caso de seis aplicaciones: Cuentos clásicos para pequeños lectores/*Contes en València* del desarrollador *Itbook Editorial* (7 en iOS y 9 en Android), Cuentos infantiles para Lucas de *Rhapsody Technologies* (52 en iOS y 38 en Android), Fábulas infantiles y cuentos/Fábulas y cuentos infantiles de *IDZ Digital Private* (20 en iOS y 10 en Android), *Read and play* de *Second Gear Games* (3 en iOS y 4 en Android), *Story time interactive reading/Story time for kids* de Mariya Bohari y *Teksmobile* respectivamente (44 en iOS y 37 en Android) y *Little stories* de *Diveo Media* (15 en iOS y 14 en Android).

Figura 13. Número de títulos en las aplicaciones por tramos



Fuente: elaboración propia

Se puede observar que la mayor parte de aplicaciones se encuentran en el tramo entre 1 y 25 títulos con un porcentaje del 49.3%, seguidas de las que incluyen entre 26 y 500 títulos, si se agrupan los tres siguientes tramos, con un porcentaje del 41.8%, pero bastante inferior a la cifra del tramo antes mencionado si se consideran individualmente. Finalmente solo 6, incluyen más de 500 títulos¹³, constituyendo el 9%.

Hay que señalar que la aplicación *Epic!* (*Epic! Creations*) ofrece más de 35.000 títulos (teniendo en cuenta que el total de títulos ha ascendido a 51.249) y que la presentación de los mismos en la librería varía de forma continua y según los distintos perfiles de edad que se pueden crear, de hecho, no es posible contarlos todos, por ello se ha acudido a la información que se proporciona en la propia aplicación y se ha anotado como cifra aproximada aunque revisando que sea real y no un simple reclamo publicitario. De forma similar ocurre con *ReadingIQ* (*Age of Learning*), en la que, además de la cantidad amplia de títulos (4.103), éstos varían continuamente y según el distinto perfil de edad, por lo que se han contabilizado de la misma manera.

Esto indica que, generalmente, se desarrollan aplicaciones de una cantidad de títulos no muy extensa y de manera muy excepcional se pueden encontrar aplicaciones con elevadas cantidades de títulos (por encima de los 500) que se convierten en verdaderas librerías. Se entiende que ante una cantidad de títulos importante, sobre todo si ésta crece continuamente y en una cifra elevada, como en el caso de *Epic!*, una aplicación va a necesitar más mantenimiento y además lleva implícito que en la aplicación se va a ofrecer al cliente una variedad de contenidos, ya sea en el tipo o en el género, por lo que va a resultar más costosa y por eso se encuentran menos. Se ha

¹³ Estas aplicaciones son: *Epic audio library story books/FarFaria* libros infantiles (*Intuary/FarFaria*), *Epic! Kids' books and videos/Epic!* Libros para niños (*Epic! Creations*), ICDL (*ICDL Foundation*), *Pickatale children's books library* (*Wisdom Edition AS*), *ReadingIQ* (*Age of Learning*) y *Monkey stories* (*Early start*).

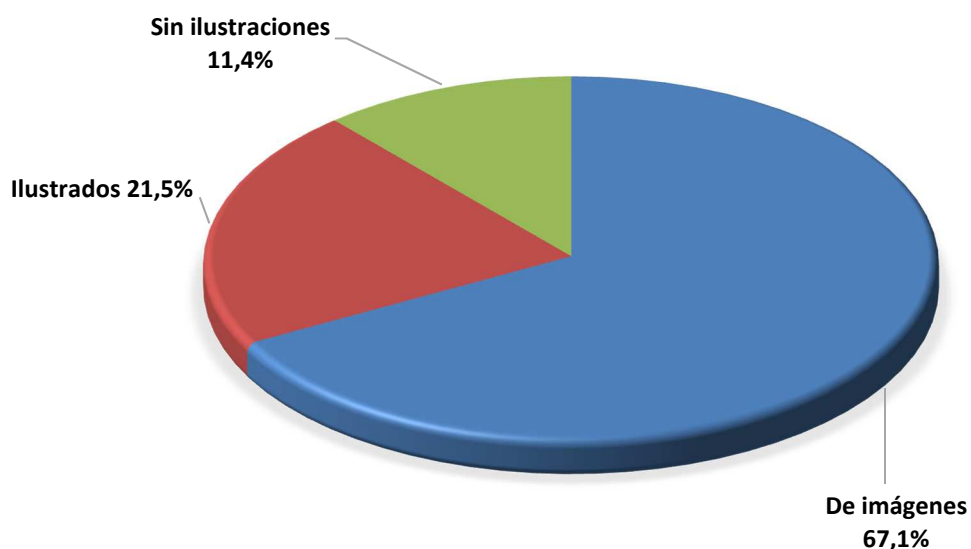
comprobado que estas aplicaciones con gran cantidad de títulos coincide que están actualizadas recientemente, excepto ICDL.

Las aplicaciones, en general, suelen ofrecer una cantidad no muy alta de títulos y en casos más excepcionales, se ofrece una alta cantidad a la vez que una amplia variedad en los géneros o en los tipos de libros o de contenidos, mientras que la aplicación puede suponer un coste y mantenimiento elevado para los desarrolladores.

5.7. TIPO DE LIBROS Y DE CONTENIDOS

Desde el punto de vista de la ilustración, los contenidos son en su gran mayoría libros de imágenes¹⁴, 53 aplicaciones que suponen un 79.1% del total, en cambio, los libros ilustrados y sin ilustraciones consiguen una representación muy baja con un 25.4% y un 13.4% respectivamente del total, tal como se observa en el siguiente gráfico referido al total de tipos.

Figura 14. Porcentaje de cada tipo de libros



Fuente: elaboración propia

Por otro lado, en 12 casos se encuentran varios tipos de libros dentro de una misma aplicación (17.9% del total) y en los casos de aplicaciones en ambos sistemas no se encuentran diferencias respecto al tipo de libros.

Si los libros de imágenes se agrupan junto a los libros que contienen ilustraciones, puede dar una idea del peso fundamental que la imagen tiene en los contenidos de las

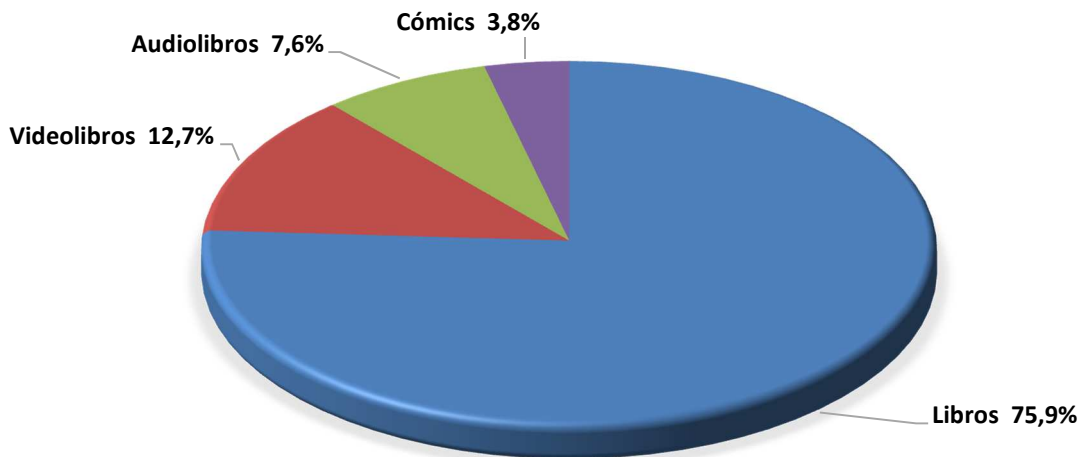
¹⁴ La ilustración, tal como explica García-Rodríguez (2011), en un libro de imágenes se refiere a los libros que incluyen en una misma proporción la imagen y el texto o en los que la ilustración se convierte en algo esencial para seguir la trama, mientras que en los libros ilustrados solo se utilizan como añadido estético.

aplicaciones de lectura infantiles, dando como resultado un 88.6% respecto a los tres tipos contemplados.

Por lo tanto, los libros son en su gran mayoría de imágenes y les siguen los ilustrados, dando idea de la imagen como elemento importante, aunque al tratarse de aplicaciones puede ser que, en algunos casos, se estén aprovechando las posibilidades de la tecnología para hacer los contenidos más atractivos añadiendo más imagen.

Desde el punto de vista textual y de formato, el tipo más habitual es el de libros, con 60 aplicaciones, lo que representa el 89.6% de las mismas. En esta tipología también se pueden encontrar contenidos en PDF o como imágenes digitalizadas de libros antiguos, contenidos en los que el texto es continuo y se avanza mediante una barra de desplazamiento o desplazando con el dedo, contenidos en los que se carga el texto del siguiente bloque y desaparece el anterior pulsando una flecha de avance, u otras variaciones, pero todos ellos libros.

Figura 15. Porcentaje de tipos de contenidos respecto al total de tipologías



Fuente: elaboración propia

En cuanto a los videolibros y audiolibros, aparecen representados en menor medida, con 10 aplicaciones de videolibros que suponen el 15% de todas y 6 con audiolibros, un 9%. Los cómics, por su parte, acumulan el menor porcentaje con un 4.5% apareciendo solo 3 aplicaciones en las que se pueden localizar algunos cómics (*Epic! (Epic! Creations)*, *Me books (Me books)* y *ReadingIQ (Age of learning)*).

Por otro lado, señalar que generalmente las aplicaciones solo cuentan con un tipo de contenido. También se han encontrado 5 aplicaciones solo de videolibros (como por ejemplo, *Bedtime stories*) y 2 de audiolibros (como *Audiocuentos clásicos Itbook*). Asimismo, en 9 aplicaciones se encuentran varias tipologías.

Destacar la aplicación *Tecuento*, de la Fundación CNSE, dirigida a personas sordomudas, con lo que incluye solo videolibros en los que un narrador cuenta los contenidos mediante lenguaje de signos, hay también un narrador de voz, subtítulos y además aparecen imágenes de los títulos que se están contando. Esta aplicación ha recibido recientemente el *Premio Reina Letizia 2018 de Tecnologías de la*

Accesibilidad “por ser pionera en acercar y promover la lectura a los niños sordos, además de propiciar que puedan crear sus propios cuentos” (Marquina, 2019).

Resumiendo, suele presentarse solo un tipo y el más habitual con diferencia son los libros, aunque se han encontrado algunas aplicaciones que únicamente ofrecen sus contenidos como audiolibros o videolibros, lo que es importante de cara a niños con problemas de comprensión o los que presentan discapacidades visuales o auditivas.

5.8. GÉNERO

Con respecto al género, el que más aparece con un 97% del total de las aplicaciones es cuentos o adaptaciones de clásicos, en 65 aplicaciones, es decir, presente prácticamente en todas. Se debe tener en cuenta que en este indicador se incluyen tanto cuentos clásicos como no clásicos, ya que más adelante se diferencian las aplicaciones que sí contienen clásicos.

Las fábulas ocupan el segundo lugar, presentes en 40 de las aplicaciones, constituyendo el género que aparece en más de la mitad de los casos con un 59.7%. Asimismo, 2 aplicaciones contienen exclusivamente fábulas¹⁵, por ello los cuentos o adaptaciones de clásicos no alcanzan la totalidad. A partir de este punto, el resto de géneros encontrados aparecen en cifras significativamente menores.

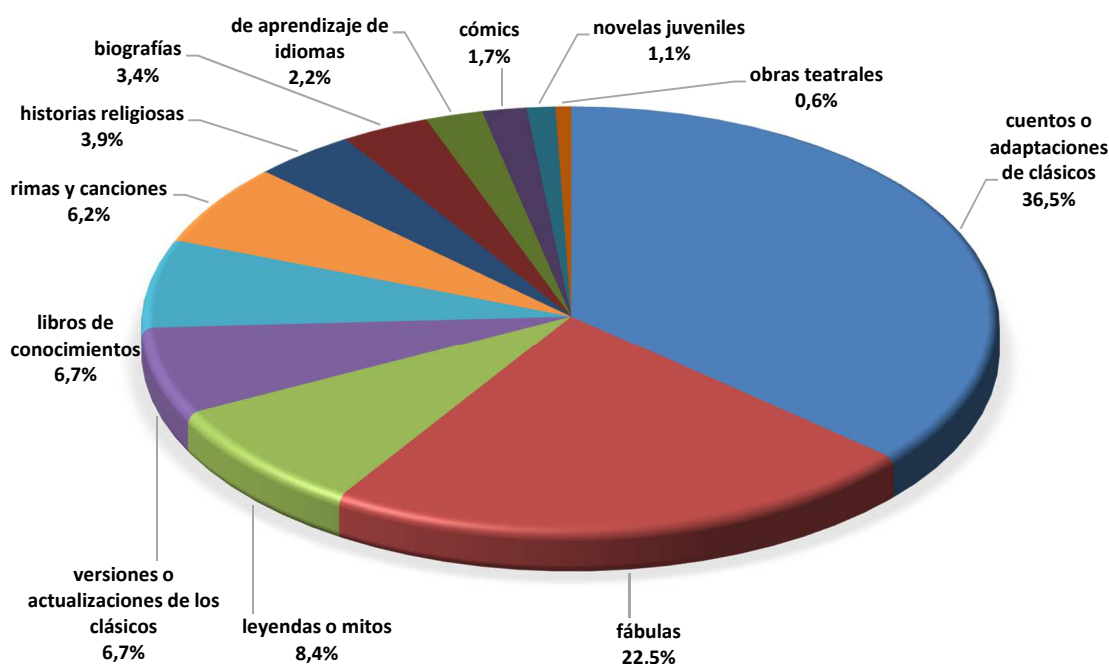
Las versiones o actualizaciones de los clásicos que inicialmente se pensó que aparecerían con mayor frecuencia, solo aparecen con un 17.9% (12 de las aplicaciones), con la misma presencia que los libros de conocimientos y por debajo de las leyendas o mitos que alcanzan el 22.4% estando presentes en 15 de las aplicaciones.

Otros géneros que aparecen con menor frecuencia son las rimas y canciones (11), historias religiosas (7), biografías (6), libros de aprendizaje de idiomas (4), cómics (3), novelas juveniles (2) y obras teatrales (1).

Destaca que las obras de teatro apenas tienen representación, con un 1.5% sobre todas las aplicaciones. La presencia de las novelas juveniles se debe a la existencia de aplicaciones que cuentan con contenido que abarca una edad un poco más alta sobre el límite fijado en este trabajo en los 12 años.

¹⁵ Estas aplicaciones son: *Fábulas infantiles y cuentos/Fábulas y cuentos infantiles (IDZ Digital Private Limited)* que se encuentra tanto en iOS como Android, y *Kids story book (4DSofTech)* de Android.

Figura 16. Porcentaje de cada género del total de los mismos



Fuente: elaboración propia

A la vista de estos datos, los desarrolladores, al igual que en la literatura infantil en papel, se decantan por la narrativa, sobre todo por los cuentos, ya sean clásicos o no, para sus contenidos dedicados al público infantil, así como por las fábulas y también, aunque en menor medida, por las leyendas y los mitos.

Acerca de las versiones o actualizaciones de los clásicos, se esperaba una mayor presencia cercana a la de los cuentos, pero han aparecido en pocas aplicaciones. Asimismo, otros géneros como los libros de conocimientos, los de aprendizaje de idiomas, etc., tienen poca o muy poca representación ya que parece que las aplicaciones van orientadas más en el sentido de la lectura y el entretenimiento que hacia el aprendizaje, aunque todas al fin y al cabo aportan aprendizaje. Además algunos de esos géneros parecen dedicarse a niños más mayores.

5.9. EDAD

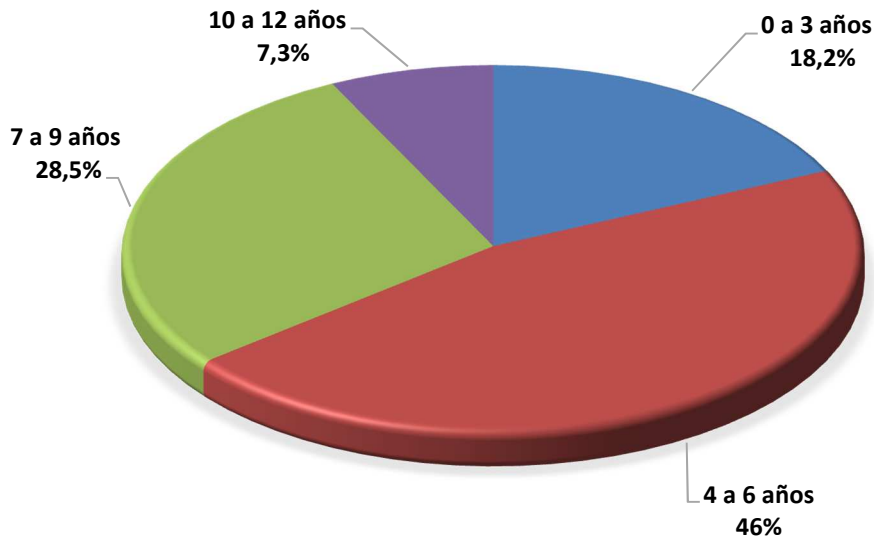
En cuanto a los tramos de edad recomendada, 47 aplicaciones ofrecen contenidos para varios tramos, resultando un 70.1%.

Los tramos menos representados son el de 0 a 3 años con 25 aplicaciones (37.3%) y de 10 a 12 años, con solo 10, lo que representa el 14.9% respecto al total.

Los contenidos destinados para niños entre 4 y 6 años (63 aplicaciones) son los más frecuentes (94%), seguidos del tramo entre 7 y 9 años (39) y que constituye un 58.2%.

En el siguiente gráfico se representan porcentualmente los tramos respecto al total de los mismos.

Figura 17. Porcentaje de los tramos de edad recomendada de los contenidos



Fuente: elaboración propia

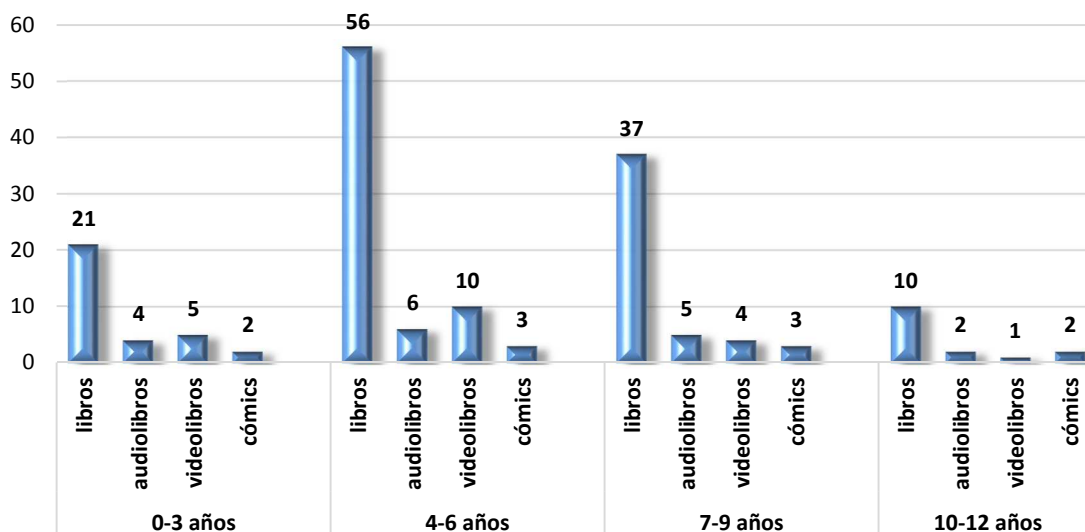
Parece que para los productores de contenidos es más sencillo crear títulos destinados a las edades intermedias contempladas en este estudio. Los tramos de los extremos requieren contenidos con características más específicas para acomodarlos a las edades comprendidas y esto podría resultar más costoso.

Además, debe tenerse en cuenta que puede no resultar tan rentable crear contenidos para niños entre 10 y 12 años ya que, según reflejaban los datos recogidos en el informe de Hábitos de Lectura y Compra de Libros en España 2018 (2019) de la Federación de Gremios de Editores españoles, entre los 10 y los 14 años solo leen libros en formato digital un 37.6%, destinando su tiempo de lectura digital a otros aspectos como las webs, blogs y redes sociales; y a los niños menores de 6 años, se les leen libros en papel generalmente, sobre un porcentaje pequeñísimo de lo que se les lee en digital.

Esto último puede estar relacionado con que un libro tradicional aporta experiencias distintas, que la lectura digital en tableta, como poder morderlos, tocar texturas, troqueles, tirar de pestañas, etc. Por ello, el tramo entre los 0 y 3 años resultaría también poco rentable como el otro.

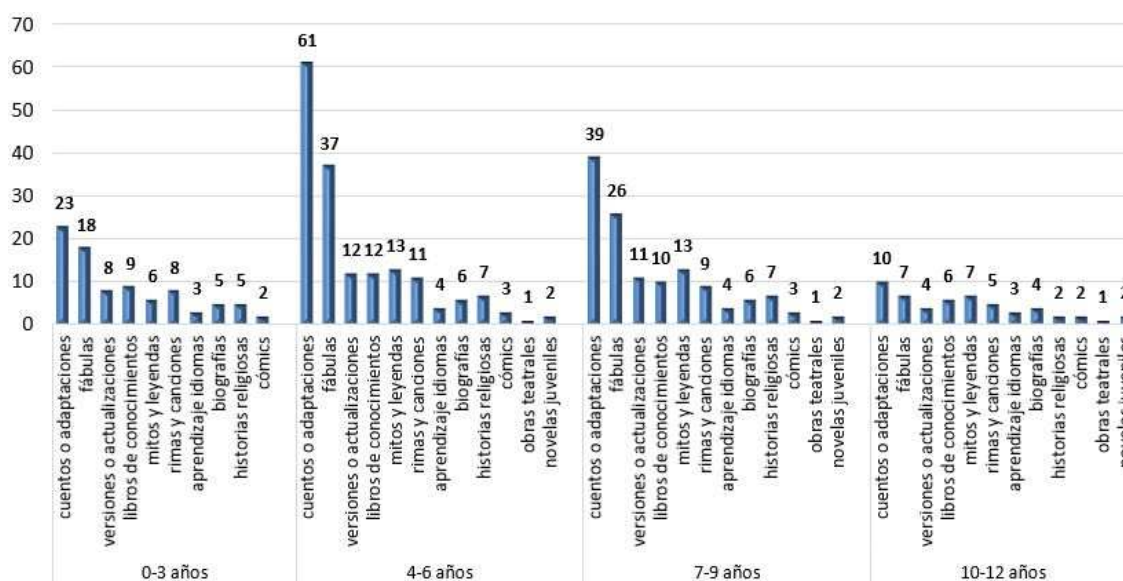
Si se estudian los tipos de contenidos y los géneros que han aparecido con respecto a estos tramos de edad, se comprueba en general que en todos los tramos el tipo de contenidos más frecuente y a gran distancia del resto son los libros y el género más habitual son los cuentos o adaptaciones de clásicos.

Figura 18. Tipo de contenidos por tramos de edad



Fuente: elaboración propia

Figura 19. Género por tramos de edad



Fuente: elaboración propia

En el tramo entre los 0 y los 3 años, el tipo de contenidos de libros corresponde a un 84% de las 25 aplicaciones que presentan contenidos para estas edades, y acerca de los géneros, las fábulas (72%) aparecen con poca diferencia respecto de los cuentos o adaptaciones (92%) y precisamente en este tramo es donde menor es esta diferencia. Además, los géneros de obras teatrales y novelas juveniles no aparecen en 0 y 3 años, como era de esperar.

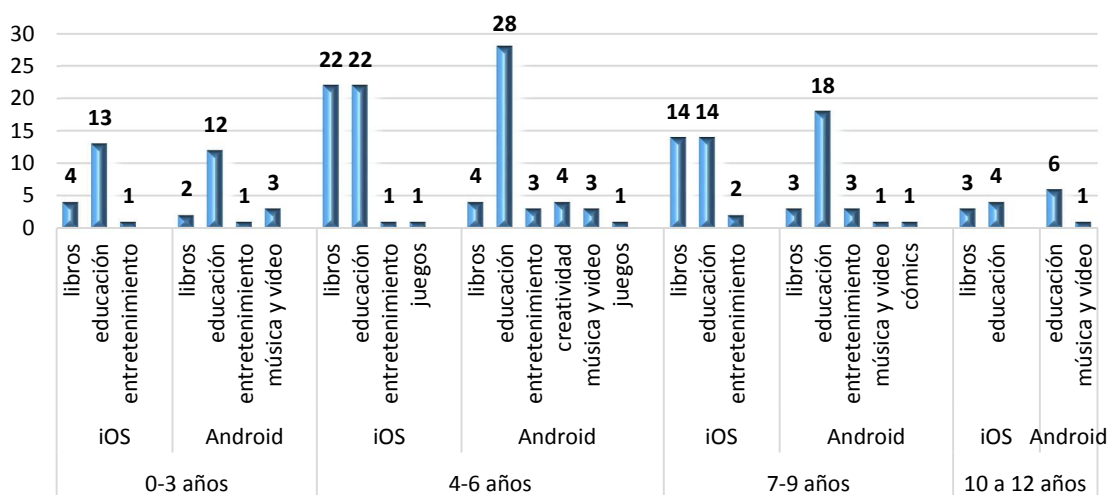
En la franja comprendida entre los 4 y 6 años, entre los tipos de contenidos aumenta considerablemente la cifra de libros a un 88.9% y también aumentan los otros tipos, aunque a unas cifras bastante más bajas. Esto es debido a que la cifra de aplicaciones que tienen contenidos para este tramo es muy elevada (63), por lo que influye en el aumento en todos los tipos. Sobre los géneros, los cuentos o adaptaciones de clásicos (96.8%), seguidos de las fábulas (58.7%), siguen siendo los más destacados, sin embargo otros géneros aumentan con cifras suficientemente significativas como son los mitos o leyendas (20.6%), las obras de conocimientos y las versiones y actualizaciones de clásicos (19%), y las rimas y canciones (17.5%), por lo que comienzan a aparecer otros tipos de géneros.

Entre 7 y 9 años siguen siendo más habituales los libros, y en los géneros, siguen destacando los cuentos y fábulas, sobre todo los primeros con un 100% de presencia en las 39 aplicaciones con títulos para este tramo, mientras que las fábulas alcanzan un 66.7%. También se pueden encontrar otros géneros que alcanzan cifras de cierta consideración, como los mitos y leyendas (33.3%), las versiones o actualizaciones de clásicos (28.2%) o los libros de conocimientos (25.6%).

En cuanto al tramo de más edad, con solo 10 aplicaciones con contenidos para niños entre 10 y 12 años, los libros vuelven a destacar sobre el resto mientras que en el caso de los géneros, los cuentos siguen alcanzando el máximo de aplicaciones pero menos distanciados de las fábulas y los mitos y leyendas (70%). Al tratarse de tan pocas aplicaciones en este tramo, cualquier pequeña diferencia varía mucho los porcentajes. Destacar también que las obras teatrales y novelas juveniles aparecen tanto en este tramo como en los dos anteriores, pero se trata de aplicaciones que presentan contenidos para todos esos tramos, aunque estos géneros estén más enfocados a los niños de mayor edad.

Si analizamos los tramos de edad en relación con las categorías en que las tiendas clasifican los productos, el primer hecho destacable es la falta de coincidencia en la categorización en uno y otro sistema operativo.

Figura 20. Categorías en tiendas respecto a la edad



Fuente: elaboración propia

En el caso de los más pequeños, estas diferencias no son tan acusadas ya que en ambos sistemas la cifra es muy similar para la categoría predominante, como es “educación”, mientras que la categoría que sería apropiada para el tipo de aplicaciones aparece muy poco utilizada, que sería “libros”. En este tramo parece que tanto en iOS como en Android se considera que las aplicaciones para niños tan pequeños van a ir casi siempre encaminadas al aprendizaje y no tanto a la lectura.

En el caso de los desarrollos destinados a niños de 4 a 6 años, para iOS las aplicaciones se encuentran clasificadas en la misma proporción en “libros” y “educación”, no ocurre lo mismo con Android donde la predominante es “educación”, quedando la categoría “libros” con una baja utilización junto a una variedad de etiquetas que separan las aplicaciones que no se consideraron bajo “educación”, dando como resultado nada menos que seis categorías para un mismo tipo de aplicación. Si bien, hay que tener en cuenta que es el tramo con más cantidad de aplicaciones y contenidos, por lo que hay más posibilidades de que se produzca cierta dispersión.

Para el siguiente tramo, se observa la misma tendencia, dividiendo la tienda de iOS de forma equitativa las aplicaciones entre las categorías “libros” y “educación”, mientras que en Android se clasifican en general bajo “educación” y el resto se diversifican en otras cuatro categorías, entre ellas la de “libros”.

Por último, para las edades comprendidas entre 10 y 12 años, los productos aparecen clasificados solo en dos categorías tanto en iOS como en Android. Sigue siendo predominante la categoría “educación” en ambas, aunque para la tienda de iOS con muy escasa diferencia respecto a la de “libros”, y en Android distanciada respecto a una categoría bastante ajena al tipo de aplicaciones, como es “música y vídeo”. Al igual que en el tramo de 0 a 3 años, en éste se podría entender por parte de las tiendas que las aplicaciones se orientan a la educación más que a la lectura.

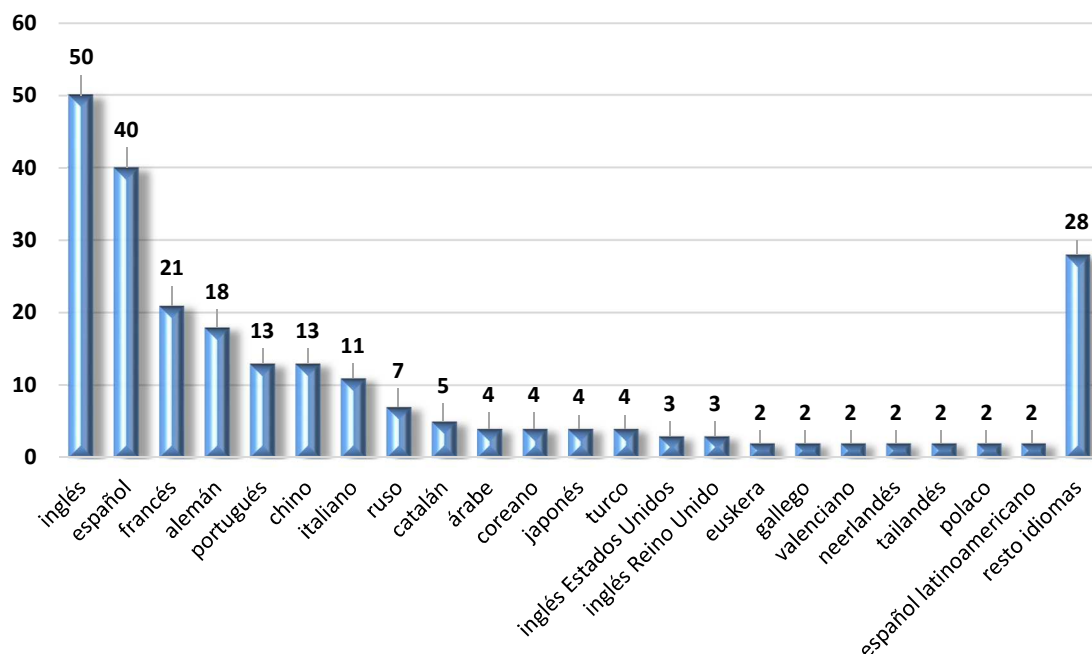
5.10. IDIOMA/S DE LOS CONTENIDOS

En cuanto al idioma en que se encuentran los contenidos, la mayoría están en inglés y en segundo lugar en español, ambos con cifras muy superiores al resto aunque el español, con un 59.7%, aparece distanciado diez puntos por debajo del inglés que supone un 74.6% respecto a las aplicaciones. A continuación, se encuentran el francés (31.3%) y el alemán (26.9%), bastante alejados de los dos primeros pero con cifras relativamente altas, seguidos del portugués (19.4%), el chino (19.4%) y el italiano (16.4%) con una presencia menor.

Por su parte, los idiomas cooficiales en España que se incluyeron en la plantilla de recogida de datos, aparecen en escasas aplicaciones.

El resto de idiomas aparecen en pocas ocasiones y un gran grupo de 28 idiomas una sola vez suponiendo cada uno un 1.5% de todas las aplicaciones, tal como se puede ver en la siguiente figura.

Figura 21. Número de aplicaciones en cada idioma de los contenidos¹⁶



Fuente: elaboración propia

En el caso de aplicaciones en los dos sistemas operativos, normalmente se encuentran los contenidos en los mismos idiomas, menos en tres de ellas¹⁷. También aparecen otras singularidades, como que en ciertas aplicaciones algunos idiomas no se ofrecen más que para algunos títulos¹⁸.

Asimismo, se han respetado las diferenciaciones que se encuentran entre español y español latinoamericano, e inglés europeo y americano (en las aplicaciones *Auca*, *Fairy tales with GiGi* y *Jakhu cuentos*).

Si se atiende a la distribución de las aplicaciones según el número de idiomas de sus contenidos, las cifras van en orden inverso, es decir, cuantos más idiomas se ofrecen

¹⁶ Se agrupan en este apartado el conjunto de idiomas que aparecen una sola vez como opción de idioma en los contenidos: danés, sueco, noruego, finés, croata, dari, filipino, hebreo, pashto, persa, mongol, búlgaro, húngaro, rumano, setswana, xitsonga, isixhosa, isindebele, afrikaans, isizulu, sesotho, tshivenda, sepedi, siswati, tamil, hindi, malayalam, eslovaco.

¹⁷ Éste es el caso de *Cuentos clásicos para pequeños lectores/Contes en València (Itbook)* en la que los contenidos en iOS se encuentran en español mientras que en Android están en valenciano; *Cuentos infantiles para Lucas (Rhappsody Technologies)* en la que los contenidos están en español pero en iOS también están en inglés; y de la aplicación *Fábulas infantiles y cuentos/Fábulas y cuentos infantiles (IDZ Digital)* en la que los contenidos de iOS se encuentran en varios idiomas (español, inglés, francés, portugués, italiano, coreano, chino, ruso, neerlandés) mientras que en Android solo se encuentran en español.

¹⁸ Como es el caso de *Epic audio library story books/FarFaria* libros infantiles, donde solo algunos títulos están en español o en chino; la aplicación *Epic!* en la que ocurre lo mismo con el español, francés y chino; *Me books* que incluye algunos títulos en árabe; *ReadingIQ* y *Sesame street ebooks* que cuentan con ciertos títulos en español; y *Speakaboos* con algunos títulos en español y francés.

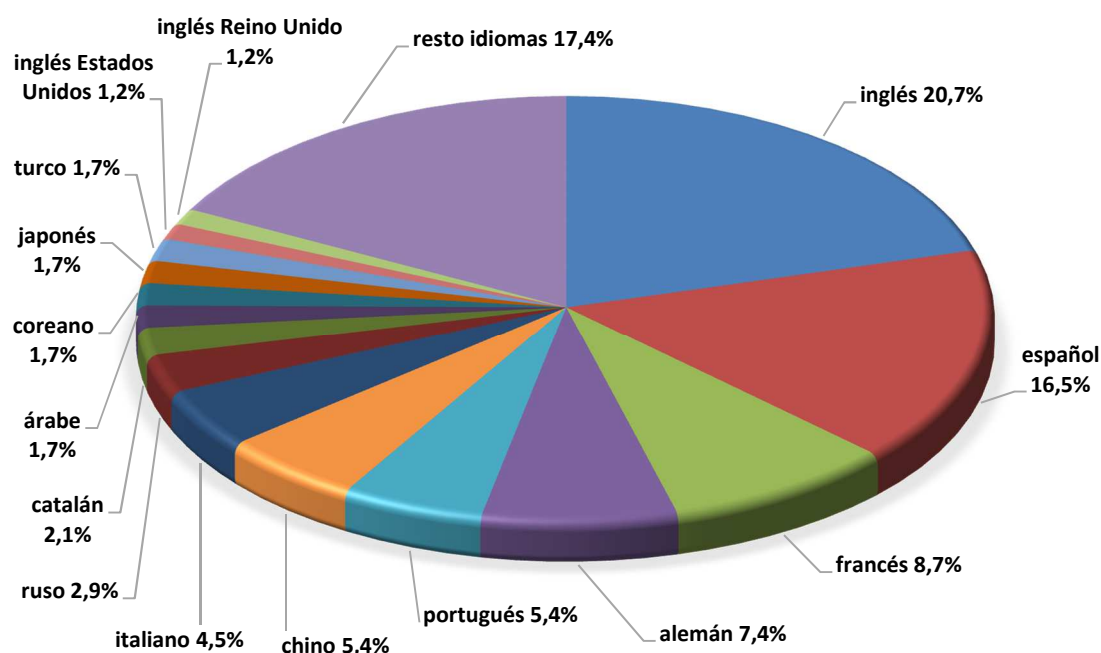
en los contenidos, de menos aplicaciones se trata. Un grupo de 27 aplicaciones ofrecen solo un idioma para leer sus títulos (40.3% del total) y a partir de este punto las aplicaciones descienden considerablemente según aumentan los idiomas para la lectura de los contenidos, hasta llegar a solo una aplicación que permite leer en 19 idiomas (1.5%).

Tabla 6. Número de idiomas por aplicaciones

Nº IDIOMAS	Nº APLICACIONES
1	27
2	11
3	8
4	3
5	3
6	2
7	4
8	1
9	2
10	2
11	1
12	1
14	1
19	1

Fuente: elaboración propia

Figura 22. Porcentaje de los idiomas de los contenidos¹⁹



Fuente: elaboración propia

Por lo tanto, el idioma más habitual de los contenidos es el inglés destacado sobre el resto y, en segundo lugar pero alcanzando una proporción menor, el español. De esta forma, los usuarios que conocen el inglés o el español son los que más posibilidades tienen de leer los contenidos. Puede conllevar un problema para usuarios que no utilicen ese idioma o que pretendan leer en otros idiomas como aprendizaje.

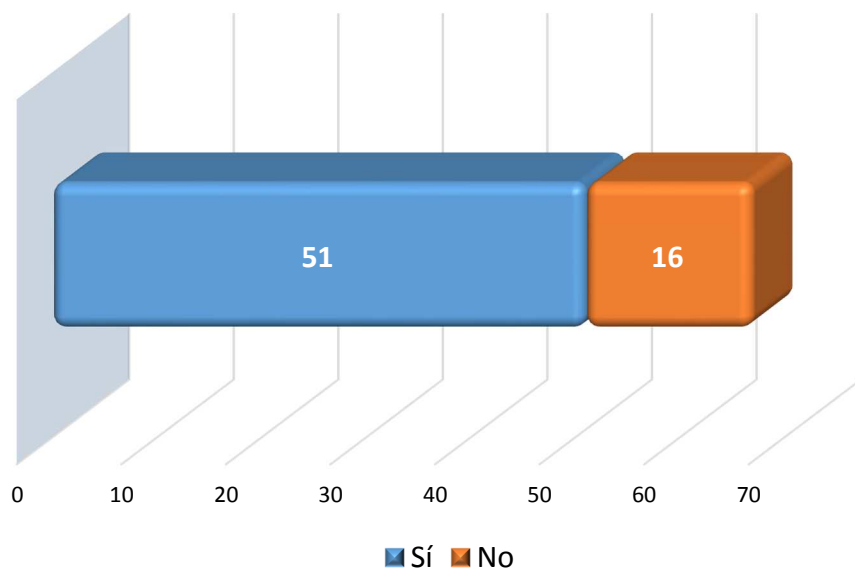
Respecto a los idiomas minoritarios, un numeroso conjunto de idiomas aparecen en una sola ocasión en las aplicaciones, seguramente porque los propios desarrolladores han querido darles presencia como uno de sus objetivos. Asimismo, en unas pocas aplicaciones sus títulos se presentan en una amplia variedad de idiomas, lo que amplía su mercado potencial.

5.11. PRESENCIA DE LOS CLÁSICOS

Una gran parte de las aplicaciones estudiadas cuentan con clásicos entre sus títulos. Porcentualmente corresponde a un 76.1% en las aplicaciones que sí los incluyen, mientras que un 23.9% serían las aplicaciones que no.

¹⁹ Se han agrupado en un mismo conjunto los idiomas que solo aparecen una o dos veces para facilitar la representación y comprensión.

Figura 23. Aplicaciones con títulos clásicos



Fuente: elaboración propia

Sobre los 51.249 obras existentes en el total de las aplicaciones estudiadas, contabilizando una sola vez los títulos de las que se encuentran en ambos sistemas operativos²⁰ y tras su completa revisión, la cifra de clásicos asciende a 1.427 títulos, lo que supone un porcentaje de 2.8% de presencia de los clásicos en el total de títulos. Debe tenerse en cuenta que varios productos, especialmente *Epic! (Epic! Creations)* con 35.000 títulos y solo 124 clásicos, afectan significativamente este cálculo; si eliminamos las cifras relativas solo a esta aplicación, el porcentaje asciende a un 8%, que aun siendo bajo ha aumentado significativamente, y si incluso dejamos de lado todas las aplicaciones de más de 1.000 títulos, el porcentaje asciende a 20.2%.

En consecuencia, cuatro de las aplicaciones, sobre todo *Epic!*, se llevan prácticamente todo el peso del cálculo, a pesar de existir 11 aplicaciones con el 100% de títulos clásicos en sus contenidos, y para que el estudio de este aspecto fuese equilibrado, las aplicaciones deberían ser homogéneas en sus contenidos, situación que no se da en la realidad.

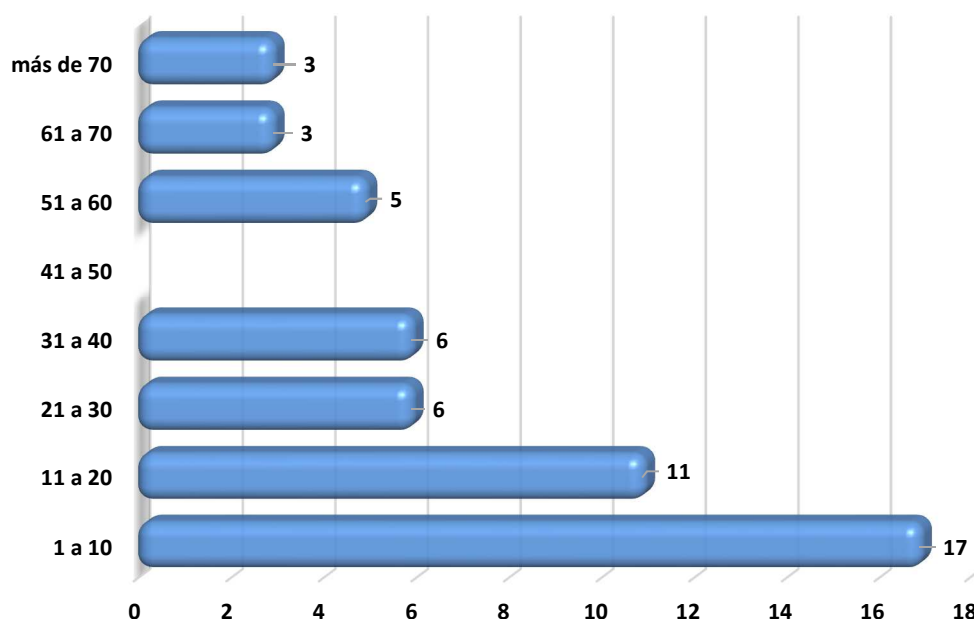
En varias aplicaciones es posible encontrar el mismo título varias veces, ya sea con adaptaciones diferentes o como versiones (Anexo III), por lo que se contabilizan como títulos independientes, aunque en los casos en que claramente se trata de la misma adaptación o versión repetida, solo se han contabilizado una vez. Más adelante se pueden encontrar datos referidos a las adaptaciones distintas y a las versiones que aparecen.

Agrupando por tramos según la cantidad de los títulos clásicos en las aplicaciones que los incluyen, se puede observar que la mayor cantidad de desarrollos se concentra en el primer tramo, correspondiente a las que contienen entre 1 y 10 títulos, seguido de

²⁰ En las que se encuentran en ambos sistemas operativos y no coincide el número de títulos para cada una, se ha contabilizado la cifra más alta de las dos.

aquellas que contienen entre 11 y 20 títulos. Porcentualmente constituyen un 33.3% del total de aplicaciones con títulos clásicos en el primer tramo y un 21.6% en el segundo. Asimismo, puede observarse un tramo que no acumula cifras ya que ninguna aplicación tiene entre 41 y 50 títulos.

Figura 24. Número de clásicos y populares en las aplicaciones, por tramos



Fuente: elaboración propia

Respecto a las aplicaciones que cuentan con mayor número de clásicos y populares, las cifras no son muy altas y a partir de los 21 títulos decrecen significativamente. En el último tramo, que agrupa las que cuentan con más de 70 títulos (5.9% de las que contienen clásicos) solo aparecen tres aplicaciones: *Pickatale*, *ICDL* y *Epic!*. De éstas, 2 destacan con más de 100 títulos clásicos y populares (*ICDL* con 124 títulos clásicos de 4.619 títulos y *Epic!* con 124 de 35.000), pero con respecto a la cantidad de títulos con los que cuentan en total, es una cifra bastante baja, un 2.7% de sus títulos y un 0.4% respectivamente.

En algunos casos, en aplicaciones en ambos sistemas operativos, no coincide el número de títulos clásicos²¹ e incluso algunas veces la diferencia es notable. En estos casos, para la representación gráfica, se ha tenido en cuenta la cifra más alta.

²¹ Es el caso de seis de las aplicaciones: *Cuentos clásicos para pequeños lectores/Contes en valencià*, con 7 y 9 títulos respectivamente; *Cuentos infantiles para Lucas*, con 40 títulos en iOS y 26 en Android; *Fábulas infantiles y cuentos/Fábulas y cuentos infantiles*, con 19 títulos en iOS y 10 en Android; *Gallicadabra*, con 13 títulos en iOS y 28 en Android; *Read and play*, con 2 títulos en iOS y 3 en Android; y finalmente, *Story time interactive reading/Story time for kids*, con 31 títulos en iOS y 29 en Android.

Señalar nuevamente que las aplicaciones *Epic!* y *ReadingIQ* complican la contabilización de títulos, ya que los títulos en su librería, además de tratarse de una cantidad muy elevada, varían continuamente y se pueden crear diferentes perfiles según la edad del niño apareciendo títulos adaptados a ese perfil, por lo que los clásicos y populares se han contado sin pausa en un solo día, recogiendo de esta forma los que en ese momento se mostraban para cada perfil y así conseguir una aproximación²².

Se puede decir que a pesar de que muchas de las aplicaciones incluyen clásicos entre sus títulos, el porcentaje de estos clásicos con respecto a la cantidad total de títulos que contienen todas las aplicaciones es bastante bajo. Por otro lado, la mayor parte de aplicaciones que los contienen, presentan pocos títulos.

Todo ello puede significar que, en general, se tiende más hacia la creación de nuevos contenidos y no tanto hacia la inclusión de títulos que ya existían en el mercado, y que sobre todo las grandes aplicaciones, se centran más en otro tipo de contenidos y no tanto en los clásicos.

A partir del estudio de los clásicos se han extraído los personajes principales de cada título, siempre teniendo en cuenta que existen aplicaciones en ambos sistemas operativos con lo que se cuentan solo los de una de ellas y, en caso de no coincidir, se toma la mayor cifra.

Ya que, como se ha comentado anteriormente, en ocasiones se encuentran varios ejemplares de versiones y adaptaciones diferentes dentro de una misma aplicación, se pueden extraer datos teniendo en consideración únicamente la obra de base de las mismas²³.

Por ello, los 1.427 títulos clásicos recogidos, se corresponden con 155 obras de origen, a partir de las que se han diferenciado los personajes principales según los criterios expuestos en la metodología, resultando, como es normal, el mismo número de personajes que el número de estas obras. Estos 1.427 clásicos se componen, por una parte, de las 1.065 ocasiones en que aparecen las 155 obras en todas las aplicaciones, y por otra, de las 362 ocasiones en que han surgido adaptaciones distintas y versiones en algunas aplicaciones.

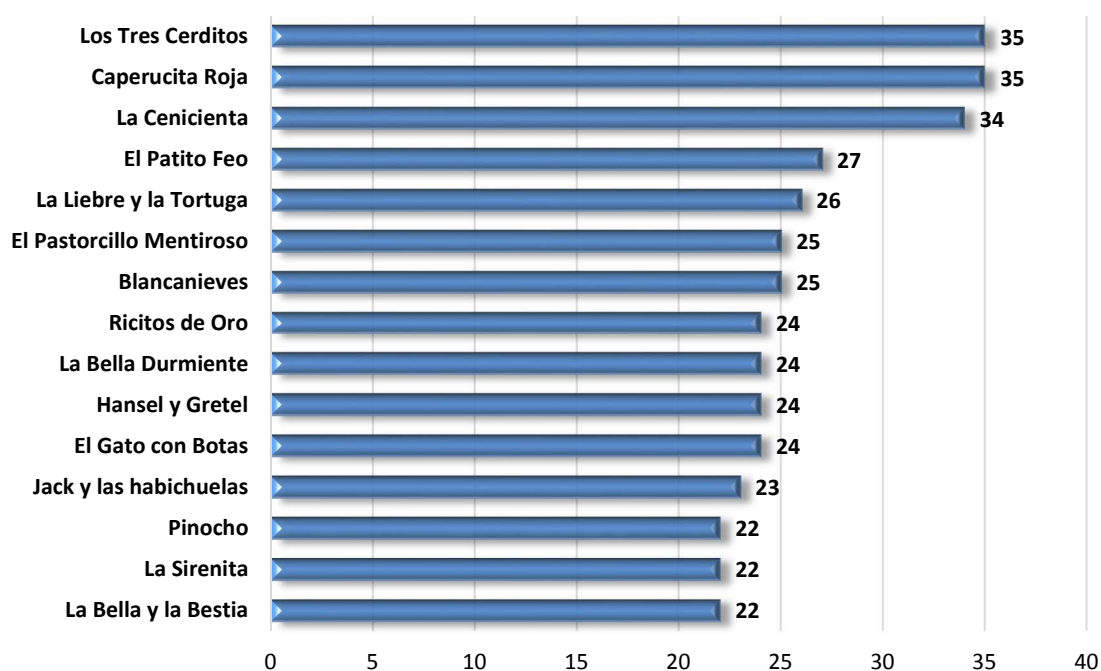
Atendiendo a esas 155 obras de los clásicos universales más frecuentes, los cinco títulos más significativos son *Caperucita Roja* y *Los Tres Cerditos* en la misma posición, a continuación *La Cenicienta*, y después *El Patito Feo* y *La Liebre y la Tortuga*.

²² En el Anexo III es posible consultar las cantidades de títulos clásicos y populares en cada aplicación.

²³ En algunas aplicaciones en los dos sistemas operativos, debido al diferente número de títulos, en ocasiones se encontraron diferencias respecto a sus personajes: Cuentos clásicos para pequeños lectores/*Contes en València*, Cuentos infantiles para Lucas, Fábulas infantiles y cuentos/Fábulas y cuentos infantiles, *Gallicadabra*, *Read and play* y *Story time interactive reading/Story time for kids*; y en cuanto a sus adaptaciones y versiones: *Gallicadabra*,

Por lo que se refiere a los personajes principales en estas obras, debido a la gran cantidad, se muestran los 15 más destacados en el siguiente gráfico²⁴. Con respecto a los que no se encuentran en las primeras posiciones, el 30.3% corresponde al grupo de los que solo aparecen una vez de los 155.

Figura 25. Personajes clásicos más frecuentes

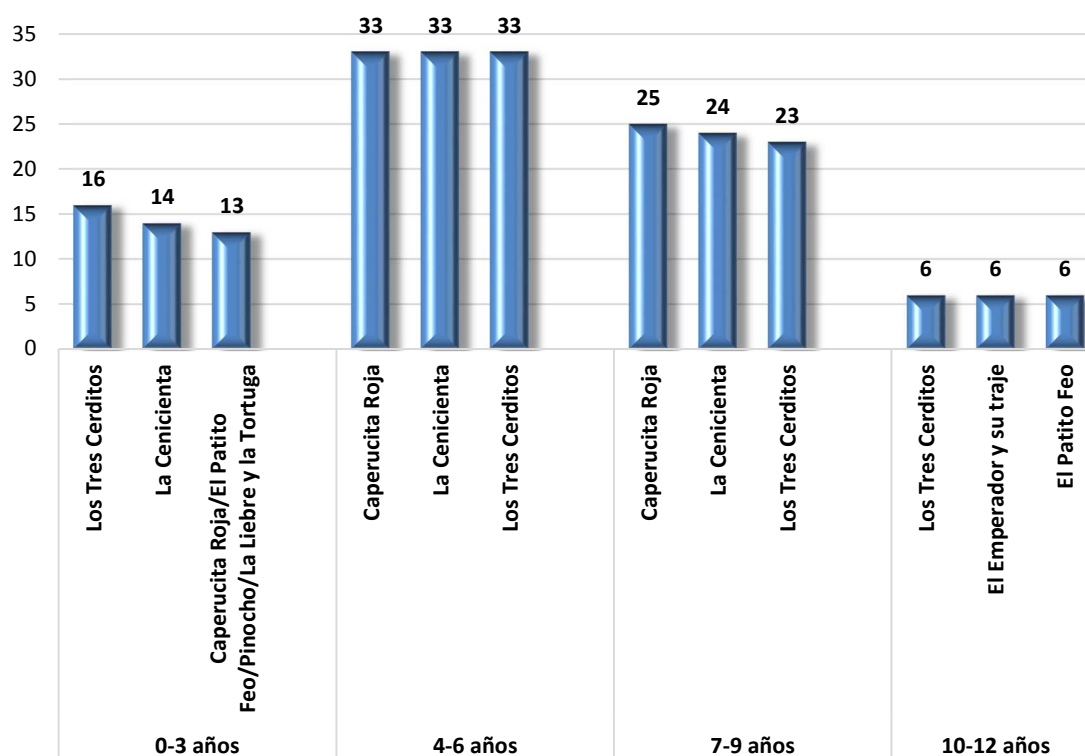


Fuente: elaboración propia

Según los tramos de edad, en el primer tramo de edades comprendidas entre los 0 y los 3 años, tienen mayor presencia primero Los Tres Cerditos (10.3%), La Cenicienta (9%), y el grupo de Caperucita Roja, El Patito Feo, Pinocho y La Liebre y la Tortuga (8.4%). Entre 4 y 6 años, los más frecuentes son el grupo de Caperucita Roja, La Cenicienta y Los Tres Cerditos (21.3%). Con respecto al tramo entre 7 y 9 años, vuelven a aparecer los mismos personajes, Caperucita Roja en primer lugar (16.1%), La Cenicienta en segundo (15.5%) y después Los Tres Cerditos (14.8%). Finalmente, en el último tramo entre los 10 y 12 años, los personajes que más aparecen son el grupo de Los Tres Cerditos, El Emperador del cuento *El traje nuevo del emperador* y El Patito Feo (3.9%).

²⁴ En el Anexo II se pueden consultar los personajes, el número de veces que aparecen en las aplicaciones con clásicos, su frecuencia teniendo en cuenta las adaptaciones y versiones diferentes en algunas aplicaciones, los títulos de los cuentos de los que provienen y su autoría.

Figura 26. Personajes según los tramos de edad, de los contenidos



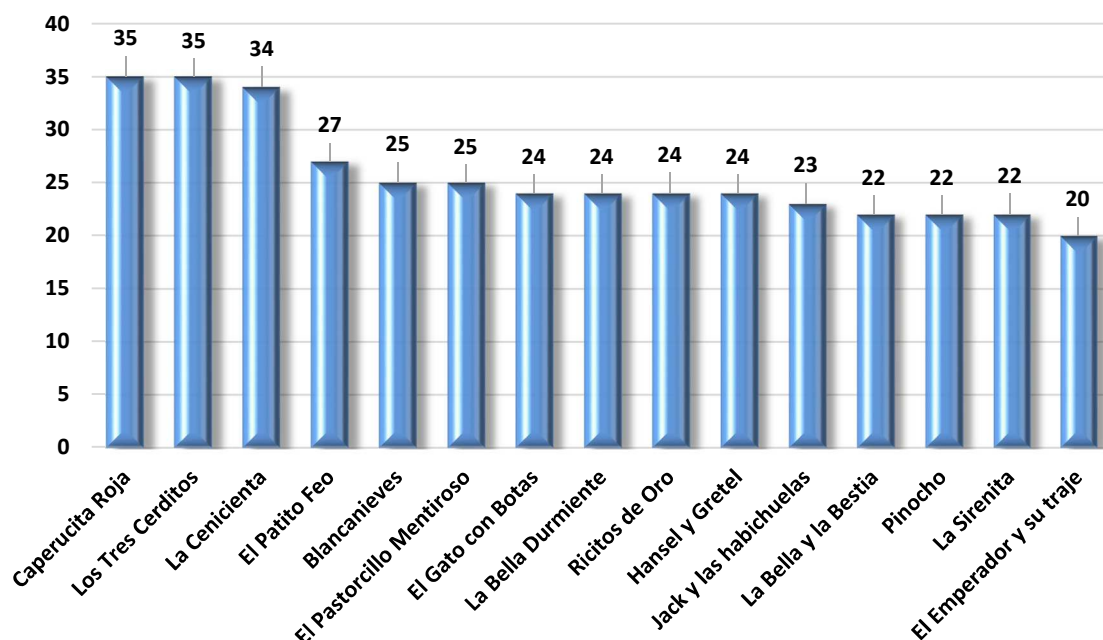
Fuente: elaboración propia

Se puede observar que hay tres personajes recurrentes en los tres primeros tramos, como son Los Tres Cerditos, Caperucita Roja y La Cenicienta, y que aparecen variaciones en los dos tramos de los extremos con introducción de otros personajes.

A partir de los 9 años sería de esperar que apareciesen otros personajes, por ejemplo los que inicialmente provienen de novelas aunque en estas aplicaciones se hayan adaptado como cuentos, como Alicia o Gulliver, pero son personajes que quizá no concuerdan demasiado. Hay que tener en cuenta que los productos presentan contenidos generalmente para varios tramos y que, para el tramo de 10 a 12 años, en pocas aplicaciones aparecen contenidos dedicados al mismo, que los contenidos que aparecen en esas aplicaciones para ese tramo son menos respecto a los tramos centrales y que generalmente se utilizan menos los clásicos en favor de otro tipo de personajes más actuales o de otro tipo de contenidos.

Por otro lado, diferenciando los personajes literarios específicos y los personajes literarios en general, en cuanto a los específicos, aparecen 85 personajes en las aplicaciones que cuentan con títulos clásicos, lo que supone un 54.8% del total de personajes. En el siguiente gráfico se recogen los primeros 15 personajes literarios específicos más frecuentes.

Figura 27. Personajes literarios específicos más frecuentes



Fuente: elaboración propia

Como se puede observar, los personajes que más aparecen son Caperucita Roja, Los tres cerditos y La Cenicienta, con una cifra que destaca sobre el resto, y a continuación la frecuencia en los demás va descendiendo paulatinamente. Los dos primeros aparecen en 35 de las 51 aplicaciones, alcanzando un 68.6%, y el tercero, apareciendo en 34 aplicaciones, supone un 66.7%. Agrupando los personajes que aparecen una sola vez, alcanzan un 16.5% respecto a los 85 personajes literarios específicos.

Como se ha mencionado con anterioridad, en algunas aplicaciones existen adaptaciones distintas y/o versiones de los mismos títulos, por lo que para su representación se han contabilizado los personajes una sola vez²⁵.

El conjunto de personajes literarios específicos y su frecuencia de aparición, puede ser representado bajo la forma de una nube de etiquetas, ya que en otra representación no se visualizarían correctamente al ser numerosos. Se ha utilizado para su creación el programa gratuito Wordart (<https://wordart.com/>) que permite mostrar las etiquetas a la frecuencia real que se introduzca y es posible indicar que el mismo término no se repita.

²⁵ En el Anexo II se recogen también las frecuencias de los personajes si se atiende a las distintas versiones y adaptaciones en una misma aplicación.

Figura 28. Nube de personajes literarios específicos



Fuente: elaboración propia

Si se tienen en cuenta también las repeticiones del mismo personaje dentro de algunas aplicaciones debido a las 362 versiones y diferentes adaptaciones que aparecen, Caperucita Roja sigue ocupando el primer lugar aunque con una distancia más amplia respecto al resto y sin compartirlo con otro personaje.

La segunda posición pasa a estar ocupada por La Cenicienta mientras que Los Tres Cerditos estarían en la tercera. Por otro lado, del resto de personajes algunos aumentan su cifra y mejoran su posición. A este respecto, la nube de personajes sería la siguiente:

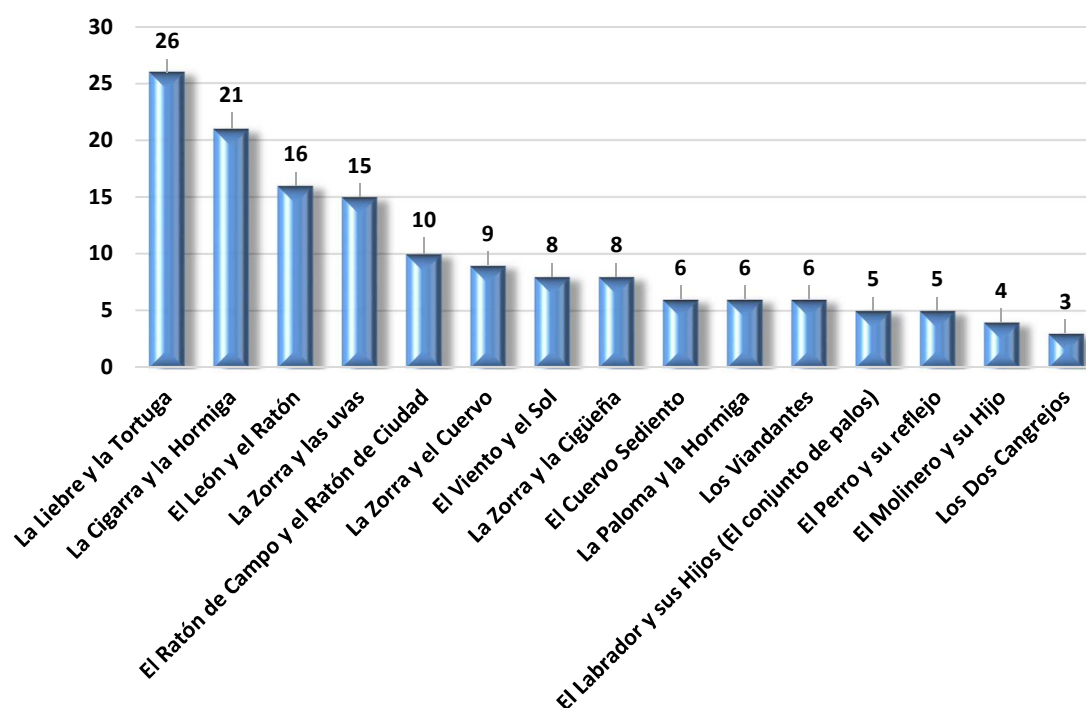
Figura 29. Nube de personajes literarios específicos considerando los repetidos



Fuente: elaboración propia

Acerca de los personajes literarios en general, éstos suman un total de 70 y con respecto a todos los personajes un porcentaje del 45.2%. Los personajes que más aparecen, son La Liebre y la Tortuga en primer lugar (26), con un porcentaje del 51%, seguido de La Cigarra y la Hormiga, con un 41.2% (21). A cierta distancia, les siguen El León y el Ratón (31.4%) y La Zorra de la fábula *La zorra y las uvas* (29.4%).

Figura 30. Personajes literarios en general más frecuentes



Fuente: elaboración propia

Solo se reflejan en este gráfico los primeros 15 personajes y si se atiende a los que menos aparecen agrupando de nuevo los que se encuentran en una aplicación solamente, éstos suponen el 47.1% de los 70 personajes literarios en general, cercano a la mitad.

Al realizar la nube de etiquetas de los nombres de los personajes literarios en general, se representa gráficamente qué personajes son los más frecuentes.

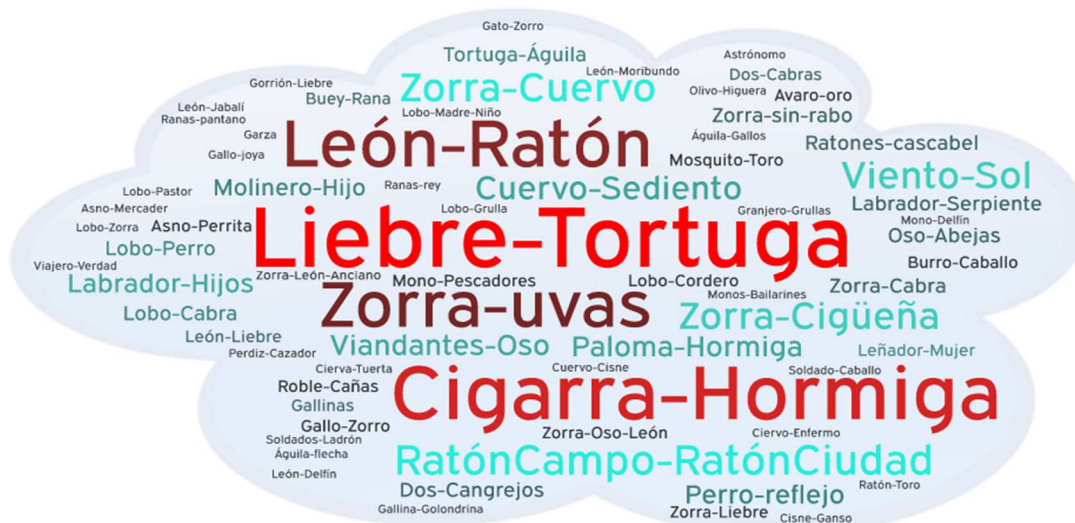
Figura 31. Nube de personajes literarios en general



Fuente: elaboración propia

Contabilizando las repeticiones derivadas de la presencia de 362 versiones y adaptaciones distintas en ciertas aplicaciones, y que se suman a la frecuencia original de cada personaje contado una sola vez, se obtiene que los personajes con mayor frecuencia, siguen en las mismas posiciones, aunque La Liebre y la Tortuga, que es el primero, se distancia de los demás con una cifra de 48 títulos. Por su parte, el segundo y tercer personaje no cambian posiciones ni tampoco varían significativamente, y el resto, aunque en determinados casos suben alguna posición, se mantienen prácticamente igual, y la representación mediante nube de etiquetas pasa a ser la que se recoge a continuación.

Figura 32. Nube de personajes literarios en general considerando los repetidos



Fuente: elaboración propia

Por otro lado, especificando sobre estas versiones y adaptaciones diferentes ya mencionadas y que aparecen solo en algunas aplicaciones (16 de las 51 que contienen clásicos), 471 corresponden a adaptaciones diversas y 79 a versiones.

Sobre estas cifras, ha de tenerse en consideración que una vez que aparece un personaje, éste ya está contando como una adaptación o versión, según sea el caso, y las sucesivas veces que aparece se suman. Por ello, en algunos casos pueden encontrarse personajes solo en forma de versión o al contrario, solo como una adaptación, y es por eso que en algunos momentos ha sido necesario despreciar una cifra que es la que cuenta como primera aparición del personaje para poder hacer los cálculos de adaptaciones y versiones. Además, los títulos que se pueden encontrar en las aplicaciones no han llegado tal como era la obra originalmente, sino que aparecen en forma de adaptaciones o versiones, más frecuentemente como adaptaciones aunque con diferencias entre unas y otras constituyendo distintos títulos. De esta forma, serían 312 adaptaciones y 50 versiones, que sumadas corresponden a 362 personajes que han aparecido más de una vez en una misma aplicación.

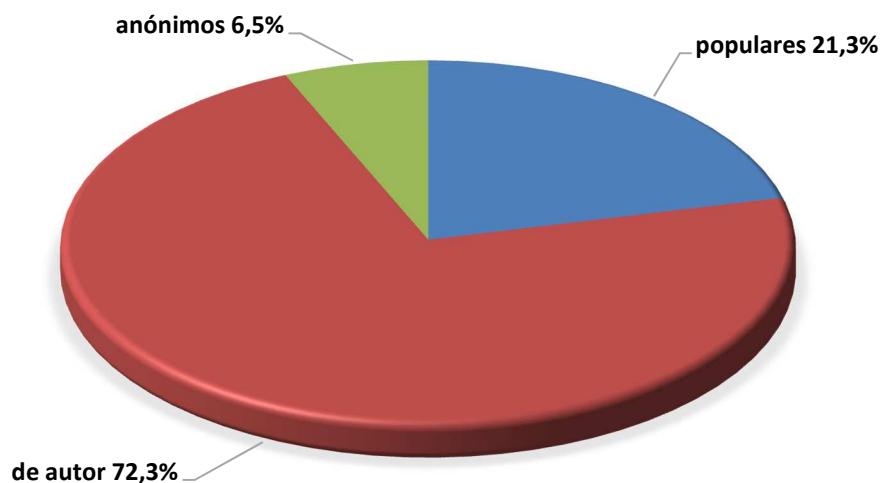
El personaje que más veces aparece como adaptación es Caperucita Roja, con 38 adaptaciones, seguida de La Cenicienta con 33, La Liebre y la Tortuga con 26 y en la misma posición con 23, Los Tres Cerditos y Ricitos de Oro. En cuanto a los más versionados podemos encontrar de nuevo en primera posición a Caperucita Roja con 11 versiones, después a Los Tres Cerditos y El Patito Feo con 6 y con 5 Ricitos de Oro, Blancanieves y Hansel y Gretel.

Por su parte, acerca de la autoría de los títulos, debe entenderse que en ocasiones es complicado determinar la autoría de algunos ya que a veces son anónimos pero al público ha llegado generalmente la versión o adaptación de uno o varios autores. En estos casos se ha optado por tratarlos como obras anónimas, ya que así lo eran originalmente. A este respecto, los populares irían por otra vertiente, ya que los recopiladores de los relatos orales son tan reconocidos que llegan a tomarse prácticamente como autores. Por último, en los casos en que las obras son atribuidas a determinada persona, se mantiene esa atribución como autoría plena, ya que se trata de autores de épocas tan antiguas que es improbable que en algún momento pueda llegar a probarse su autoría, como ocurre con las fábulas de Esopo²⁶.

Respecto a las 155 obras clásicas, 33 se corresponden con clásicos populares, de autor son 112 títulos y anónimos son 10.

²⁶ Incluso se dan casos en que se atribuyen erróneamente obras a determinados autores, por ejemplo, *Jack y las habichuelas mágicas* a veces es atribuido a Hans Christian Andersen, pero se trata de un cuento anónimo.

Figura 33. Tipos de autoría respecto al total de obras clásicas



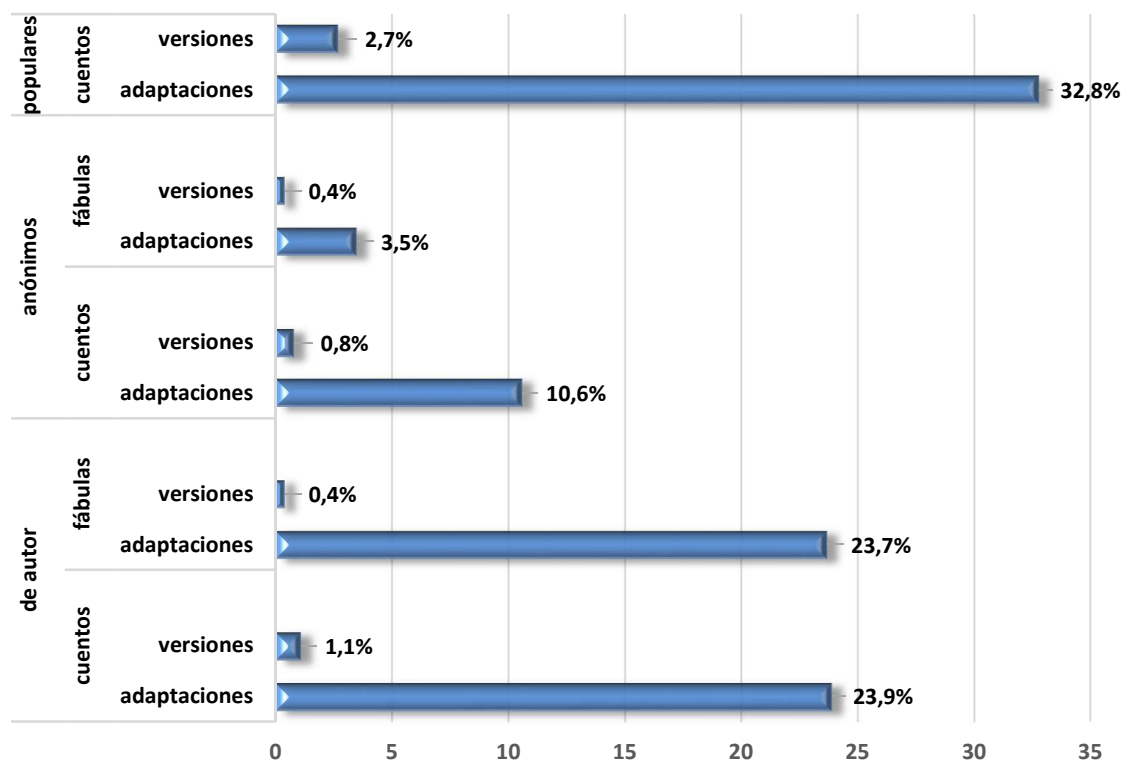
Fuente: elaboración propia

De los títulos clásicos en las 51 aplicaciones en la totalidad de ellas se encuentra alguna obra perteneciente a un autor conocido. Los clásicos populares se pueden encontrar en 46 aplicaciones (90.2%), mientras que las obras anónimas en 43 (84.3%).

Asimismo, en las 155 obras clásicas, de las de autor conocido, 36 de ellas son cuentos, mientras que 76 son fábulas. De los clásicos anónimos, 9 se corresponden con cuentos y 1 con fábulas. Finalmente, se encuentran 33 cuentos populares.

Sobre el total de 1.427 clásicos atendiendo también a las versiones y adaptaciones, entre los títulos de autor conocido correspondientes a cuentos aparecen 341 adaptaciones y 16 versiones, mientras que en las fábulas se encuentran 338 adaptaciones y 6 versiones. En cuanto a títulos anónimos, existen 151 adaptaciones y 12 versiones referidas a cuentos, y 50 adaptaciones y 6 versiones de las fábulas. Por lo que se refiere a los títulos clásicos populares, los cuentos se presentan como 468 adaptaciones y 39 versiones.

Figura 34. Porcentaje de adaptaciones y versiones por tipos de autoría

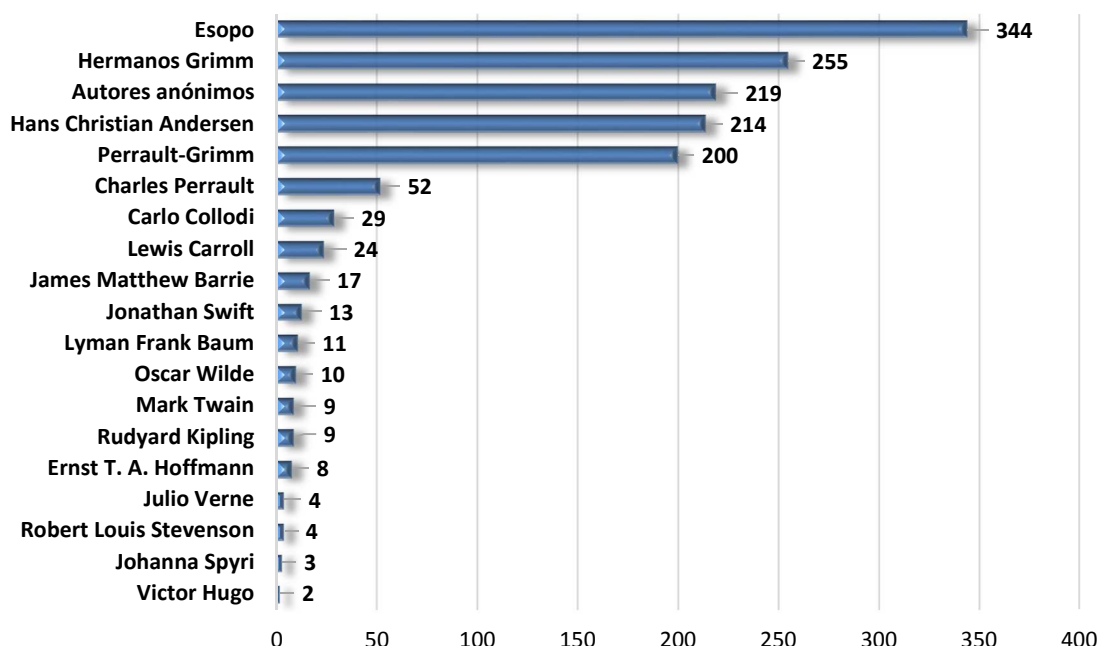


Fuente: elaboración propia

Finalmente, a partir de las 155 obras clásicas contabilizadas de forma única se pueden extraer los autores que las crearon, obteniendo que el autor más frecuente es Esopo con 76 de sus fábulas (49%) y a continuación los hermanos Jacob y Wilhelm Grimm sumando 24 cuentos populares (15.5%). Por su parte, aparecen 19 de los cuentos de Hans Christian Andersen (12.3%), seguido de los autores anónimos tomados en conjunto con 10 cuentos y fábulas (6.5%). Señalar que los hermanos Grimm y Charles Perrault efectuaron recopilaciones de algunas de las mismas obras, por ejemplo *La Cenicienta*, pero otras las recopilaban independientemente, por lo que se ha hecho el cómputo atendiendo a los tres autores en conjunto en las obras en que coinciden. En cambio, si los separamos en esas obras, los hermanos Grimm alcanzan un 18.1% y Charles Perrault un 5.8%.

Con respecto al total de títulos, incluyendo las distintas adaptaciones y las versiones, entre los autores que acumulan más frecuencia, encontramos nuevamente a Esopo en primera posición alcanzando un 24.1% de los 1.427 títulos, y en segundo lugar a los hermanos Grimm con un 17.9%. A continuación aparece el grupo de autores anónimos (15.3%), donde se agrupan solo 10 obras pero algunas de ellas alcanzan una alta frecuencia y por eso estos autores aparecen en 219 ocasiones en las aplicaciones. Detrás irían Andersen (15%), las obras que tienen en común como recopiladores Perrault y los hermanos Grimm (14%) y los títulos que solo recopiló Charles Perrault (3.6%) pero que unidos a los comunes con los hermanos Grimm sumarían 252 (17.7%).

Figura 35. Frecuencia de los autores en el total de títulos clásicos



Fuente: elaboración propia

A partir de este punto las cifras descienden de forma significativa, sin embargo debe considerarse que la posición que alcanzan los autores a partir de Perrault la consiguen a través de un solo título, como puede ser Carlo Collodi con *Pinocho* o Lewis Carroll con *Alicia en el país de las maravillas*, con lo que en algunos no deja de ser una cifra a considerar.

Indicar que, a pesar de encontrarse en primer lugar Esopo, si se les suma a los hermanos Grimm la frecuencia compartida con Perrault, serían los que más aparecen con 455 títulos (31.9%), por lo tanto, aunque aparecen más obras de Esopo en las aplicaciones, las de los hermanos Grimm aparecen con una mayor frecuencia debido a las distintas adaptaciones y versiones, con lo que se utilizan más en los contenidos clásicos.

6. CONCLUSIONES

Una vez finalizado el estudio, el trabajo ha permitido llegar a las conclusiones que se expondrán a continuación.

Aunque existen numerosos estudios que abordan la LIJD desde diversos puntos de vista y enfoques, se hace necesaria una cantidad de publicaciones más amplia en lo relativo a la lectura digital de los cuentos, sobre todo en cuanto a las adaptaciones y versiones de los clásicos en las aplicaciones de lectura.

En lo que se refiere al sistema operativo, los datos obtenidos, hacen pensar que los desarrolladores se están interesando en conseguir una ampliación del mercado de sus productos recurriendo a la creación de los mismos para los dos sistemas como una forma de llegar a más usuarios y rentabilizar sus productos.

En cuanto a la evolución cronológica de la producción de aplicaciones, se puede afirmar que con el lanzamiento de la primera tableta de iOS y a partir de esa fecha el número de desarrollos ha ido creciendo paulatinamente y en algunos casos se han mantenido en el mercado, dato que indica la buena acogida del producto cuando éste tiene una cierta calidad.

Sin embargo, se ha observado también una falta de actualización de las aplicaciones motivada probablemente por la falta de interés por parte de los desarrolladores en la mejora de un producto poco rentable salvo que el número de ventas sea muy elevado, como ocurre en las aplicaciones desarrolladas para Android en las que el nivel de actualización es mayor que en el caso de iOS.

Por otro lado, los desarrolladores buscan mejorar sus posibilidades de llegar a un gran número de usuarios eligiendo como idiomas de la interfaz los más utilizados a nivel internacional, inglés y español.

Existe una dispersión en el etiquetado de los productos en distintas categorías y una concentración de la mayoría en “educación”, confirmando lo ya expresado por Turrión (2014) acerca de la falta de desarrollo de las categorías en las tiendas y una falta de crítica especializada, dificultando la localización de las aplicaciones para los usuarios y la visibilidad sobre otras.

En cuanto a las modalidades de adquisición, se trata de aplicaciones en general gratuitas sin publicidad, que puede molestar y ser inadecuada para un niño, y la mayoría presenta compras integradas de sus contenidos y varias modalidades para elegir, sin haber incorporado el modelo de suscripción cada vez más habitual en el caso de la lectura de adultos, mientras que otra parte importante presenta sus contenidos gratuitos haciéndolas atractivas y evitando posibles errores de compra al utilizarlas los niños.

En cuanto a los contenidos, en general ofrecen una oferta reducida de títulos (en algún caso excepcional se ofrecen grandes cantidades), preferentemente libros de imágenes, lo que en formato papel correspondería a álbum ilustrado, disponibles en inglés y/o español, centrándose en la narrativa y en géneros tradicionales como

cuentos y sus adaptaciones o fábulas, dirigidos a niños entre 4 y 6 años, aunque es habitual encontrar productos orientados a diferentes tramos de edad simultáneamente.

Si tuviéramos que establecer una caracterización de las aplicaciones de lectura que incluyen títulos clásicos, podríamos decir que se trata de un producto disponible en los dos sistemas operativos mayoritarios, con una interfaz, especialmente en inglés y español, que aparecen clasificadas en las tiendas en categorías diversas, bastante genéricas y en ocasiones relativamente confusas, predominando aquellas que aparecen bajo la etiqueta de “educación”. Se trata de productos gratuitos pero generalmente con compras integradas, con una oferta de títulos no muy alta, de libros de imágenes que se encuentran en inglés y/o español, especialmente orientados a la narrativa y a los cuentos y fábulas, y desarrollados para niños entre 4 y 6 años, aunque también incluyen contenidos para otros tramos.

En relación al segundo objetivo de este trabajo, comprobar la existencia de diferencias entre la misma aplicación para los dos sistemas operativos mayoritarios, éstas variaciones se hacen evidentes en primer lugar en las tiendas en las que se observan diferencias en los datos sobre la fecha de creación o primera versión, en la categorización de las aplicaciones en categorías como “libros” o “educación”, con diferencias más habituales en el caso de Android e incluso en las modalidades de compra o suscripción disponible.

Pero además existen disparidades en los propios productos relativas al idioma de la interfaz, la existencia de contenidos gratuitos, que es mayor en Android, al número de títulos, de personajes clásicos que aparecen y al número de sus adaptaciones y versiones, e incluso en los idiomas de los contenidos, el icono, el título, el desarrollador, el peso del archivo y su rating.

En lo que respecta al objetivo fundamental de este trabajo, analizar cómo se presentan los clásicos infantiles en aplicaciones de lectura, los datos obtenidos permiten afirmar que la presencia de los cuentos clásicos y populares, adaptados o versionados, es habitual, si bien, en una cantidad relativamente reducida respecto al total de títulos incluidos.

Dentro de estos contenidos se presentan de forma recurrente ciertos personajes tradicionales, por este orden, *Caperucita Roja*, *Los Tres Cerditos*, *La Cenicienta*, *El Patito Feo* y *La Liebre y la Tortuga* que, pese a ser personajes que inicialmente se podría pensar que están dirigidos a los más pequeños, se mantienen en todos los tramos de edad analizados. Es decir que los personajes más populares de la literatura infantil en papel también son los más frecuentes en la LIJD y que unos pocos personajes concentran altos porcentajes, existiendo un bajo número de personajes respecto a la alta cantidad de aplicaciones.

Finalmente, en cuanto a los autores concretos, aparecen en las primeras posiciones los más conocidos como son los hermanos Grimm, Esopo, Andersen y Perrault.

La presencia de los clásicos populares sigue firmemente arraigada en la literatura infantil, aún con el cambio tecnológico y los nuevos modos de lectura. En las aplicaciones infantiles, además de contenidos de nueva creación se reutilizan los que ya existían, entre ellos los clásicos infantiles que siguen siendo un referente por su carácter que los hace tan permeables en la memoria colectiva, continuando de esta forma, vigentes los mismos personajes y los mismos autores tanto en la literatura impresa como en la LIJD.

7. LÍNEAS DE FUTURO

Siguiendo la línea de este trabajo, se podrían abrir vías investigadoras respecto a los contenidos clásicos en aplicaciones de lectura en dispositivos móviles.

Debe entenderse que el número de aplicaciones analizadas ha sido limitado, por lo que se precisaría un estudio más extenso tanto en número de productos como en el periodo de tiempo que abarca, para observar si se mantienen cifras similares entre estos dos sistemas operativos.

El ámbito de las aplicaciones para dispositivos móviles cambia muy rápido, como se ha podido comprobar al desaparecer algunas durante el estudio, por lo que sería interesante investigar esos cambios en dos periodos de tiempo y contrastar diferencias.

Sería recomendable igualmente una profundización sobre determinados aspectos del estudio de los contenidos, como podrían ser los géneros, la edad recomendada, un tipo específico de contenidos o solo aplicaciones que se encuentran en los dos sistemas operativos.

Asimismo, podría resultar interesante tratar de seleccionar expresamente aplicaciones más uniformes en sus contenidos para evitar las distorsiones que han tenido lugar con ciertos desarrollos voluminosos y que son una excepción, o centrar el estudio en determinados tramos de edad para ver qué ocurre en ellos.

Amplias líneas de trabajo futuras se abren en el campo de la lectura infantil digital, que pueden desarrollarse desde múltiples y variadas facetas e incluso disciplinas, conformando un corpus teórico de peso suficiente, por lo que se presenta bastante interesante el futuro de los estudios que se lleven a cabo en este sentido y ver qué nos aportarán.

8. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Albadalejo, T. (2007). Literatura y tecnología digital: producción, mediación, interpretación. En: Garrido, Fernando (coord.). *Actas digitales del III Congreso Online del Observatorio para la Cibersociedad "Conocimiento Abierto, Sociedad Libre"* [CD-ROM]. Barcelona: Generalitat de Catalunya, Diputació de Barcelona. Recuperado de: https://www.academia.edu/7008384/T.Albaladejo.Literatura_y_tecnolog%C3%ADa_digital_producci%C3%B3n_mediaci%C3%B3n_interpretaci%C3%B3n
- Aliagas, C., & Margallo, A.M. (2016). Children's responses to the interactivity of storybook apps in family shared reading events involving the iPad. *Literacy*, 51(1), pp. 44-52. <https://doi-org.ezproxy.usal.es/10.1111/lit.12089>
- Asociación de Marketing de España (2018). *Informe Ditrendia: mobile en España y en el mundo 2018*. Recuperado de: <https://mktefa.ditrendia.es/informe-mobile-2018?hsCtaTracking=ee534c46-775d-4920-8b36-90aaa48576bb%7Cd20196ea-869c-4c41-a9b1-0ea9f6150ea5>
- Baquero, M. (1998). *Qué es la novela, qué es el cuento* (3ª ed.). Murcia: Universidad de Murcia.
- Cahill, M., & McGill-Franzen, A. (2013). Selecting "App" ealing and "App" ropriate Book Apps for Beginning Readers. *Reading Teacher*, 67(1), pp. 30-39. <https://doi-org.ezproxy.usal.es/10.1002/TRTR.1190>
- Caldas, A.C.M. y Bezerra, E. P. (2018). Toca que lá vem história: a reconfiguração das experiências de storytelling nos e-picturebooks infantis. *Intercom, Revista Brasileira de Ciências da Comunicação*, 41(3), pp. 157-177. <https://dx.doi.org/10.1590/1809-5844201839>
- Cencerrado, L.M.; Pelosi, S. y Yuste, E. (2018). Recomendar contenidos digitales para niños y jóvenes: reflexiones, herramientas y criterios. *Palabra Clave (La Plata)*, 7(2), e046. <https://doi.org/10.24215/18539912e046>
- Cerrillo, P.C. y Sánchez Ortiz, C. (2006). Literatura con mayúsculas. *Ocnos, Revista de estudios sobre lectura*, 2, pp. 7-22. Recuperado de: <https://dialnet.unirioja.es/ejemplar/141843>
- Cervera, J. (1992). *Teoría de la literatura infantil*. Bilbao: Ediciones Mensajero.

- Colomer, T. y Fernández de Gamboa, K. (2014). La incorporación de la literatura infantil digital a la biblioteca de aula. *Anuario de Investigación en Literatura Infantil y Juvenil*, (12), pp. 19-36. Recuperado de: <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=5023972>
- Cordón-García, J.A.; Gómez-Díaz, R. y Alonso-Arévalo, J. (2011). *Gutenberg 2.0: la revolución de los libros electrónicos*. Gijón: Trea.
- Del-Moral, M.E.; Bellver, M.C. y Guzmán-Duque, A.P. (2019). Evaluación de la potencialidad creativa de aplicaciones móviles creadoras de relatos digitales para Educación Primaria. *Ocnos, Revista de estudios sobre lectura*, 18(1), pp. 7-20. https://doi.org/10.18239/ocnos_2019.18.1.1866
- Dennis, L.R. (2016). The Effects of a Multi-Component Intervention on Preschool Children's Literacy Skills. *Topics in Early Childhood Special Education*, 36(1), pp. 15-29. <https://doi-org.ezproxy.usal.es/10.1177/0271121415577399>
- Dido, J.C. (2009). Teoría de la fábula. *Espéculo, Revista de estudios literarios*, 41. Recuperado de: <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=3001709>
- Dotras, A. (2013). El canon literario de la literatura infantil y escolar. En: Garrido Gallardo, Miguel Ángel (dir.). *La biblioteca de Occidente en contexto hispánico. Actas del Congreso internacional celebrado en Madrid-Logroño, 17-22 junio, 2013* (pp. 111-128). Logroño: UNIR. Recuperado de: https://www.academia.edu/37836868/El_canon_literario_de_la_literatura_infantil_y_escolar
- Federación de Gremios de Editores de España (2019). *Hábitos de Lectura y Compra de Libros en España 2018*. Recuperado de: <https://www.federacioneditores.org/lectura-y-compra-de-libros-2018.pdf>
- Fundación Telefónica (2018). *Sociedad Digital en España 2018*. Recuperado de: <https://www.fundaciontelefonica.com/artecultura/publicaciones-listado/pagina-item-publicaciones/itempubli/655/>
- García-Rodríguez, A. (2011). *Análisis estructural del subsector de la edición infantil y juvenil en Castilla y León (1983-2000)* (Tesis doctoral. Universidad de Salamanca, Castilla y León). <https://doi.org/10.13140/RG.2.1.1769.8646>
- García-Rodríguez, A. (2013a). Diagnóstico del mercado de contenidos digitales infantiles y juveniles en España. En: Cordón-García, José Antonio; Carbajo-Cascón, Fernando.; Alonso-Arévalo, Julio; Gómez-Díaz, Raquel (coords.). *Libros electrónicos y contenidos digitales en la sociedad del conocimiento: mercado, servicios y derechos* (pp. 141-158). Madrid: Pirámide.

- García-Rodríguez, A. (2013b). El papel de las plataformas de distribución y venta en la promoción del libro electrónico infantil y juvenil. *Anales de Documentación*, 16(1), pp. 1-19. <https://doi.org/10.6018/analesdoc.16.1.166601>
- García-Rodríguez, A. y Gómez-Díaz, R. (2015). Las demasiadas aplicaciones: parámetros e indicadores para seleccionar las TopAPP de lectura para niños. *Anales de Documentación*, 18(2), pp. 4-17. <https://doi.org/10.6018/analesdoc.18.2.227071>
- García-Rodríguez, A. y Gómez-Díaz, R. (2016a). Contenidos enriquecidos para niños o las nuevas formas de leer, crear y escuchar historias: una propuesta de clasificación. *Revista Chilena de Literatura*, número monográfico *El libro y el soporte digital*, 94, pp. 173-195. <https://dx.doi.org/10.4067/S0718-22952016000300009>
- García-Rodríguez, A. y Gómez-Díaz, R. (2016b). *Lectura digital infantil. Dispositivos, aplicaciones y contenidos*. Barcelona: UOC.
- García-Rodríguez, A. y Gómez-Díaz, R. (2019). Mediación docente en lectura digital: criterios para la valoración de libros app infantiles. En: *Lectoescritura digital*. Madrid: Ministerio de Educación y Formación Profesional. Recuperado de: https://sede.educacion.gob.es/publiventa/descarga.action?f_codigo_agc=19819
- García-Rodríguez, A.; Gómez-Díaz, R. y Cordon-García, J.A. (2013). De Alicia en el país de las maravillas a las maravillas de Alicia. *Ibersid*, 7, pp. 21-32. Recuperado de: <https://www.iversid.eu/ojs/index.php/iversid/article/view/4092>
- García-Rodríguez, A.; Gómez-Díaz, R.; Cordon-García, J.A. y Alonso-Arévalo, J. (2014). *Elaboración de tutoriales para el manejo de aplicaciones de lectura infantiles y juveniles. Proyecto de innovación docente: informe final*. Universidad de Salamanca. Recuperado de: <https://gredos.usal.es/jspui/bitstream/10366/124688/1/MID2013-090.pdf>
- Goltz, N., & Dowdeswell, T. (2016). Children's storytelling in virtual worlds: A critique. In: Stocchetti, Matteo (ed.). *Storytelling and Education in the Digital Age: Experiences and Criticisms* (pp. 31-57). Frankfurt am Main: Peter Lang International Academic Publishers. <https://doi.org/10.3726/978-3-653-06976-1>
- Gómez-Díaz, R. y García-Rodríguez, A. (2018). Criterios de calidad y estándares de presentación en los libros-app: el sector de los contenidos infantiles. *El profesional de la información*, 27(3), pp. 595-603. <https://doi.org/10.3145/epi.2018.may.12>
- Gómez-Díaz, R.; García-Rodríguez, A.; Cordon-García, J.A. y Alonso-Arévalo, J. (2016). *Leyendo entre pantallas*. Gijón: Trea.

- Grané-Oró, M. y Crescenci-Lanna, L. (2016). Modelo teórico para el diseño y evaluación de la calidad en las apps infantiles (0-8 años). *Digital Education Review*, 29, pp. 227- 245. Recuperado de: <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=5580051>
- Henkel, A.Q. (2018). Exploring the Materiality of Literary Apps for Children. *Children's Literature in Education*, 49(3), pp. 338-355. <https://doi.org/10.1007/s10583-016-9301-7>
- Høyrup, H. (2017). Towards a Connective Ethnography of Children's Literature and Digital Media: The New Media Encounter. In: Nodelman, Perry; Hamer, Naomi, & Reimer, Mavis (eds.). *More Words About Pictures: Current Research on Picture Books and Visual/Verbal Texts for Young People* (pp. 81-99). New York: Routledge. <https://doi.org/10.4324/9781315621814>
- IDC Media Center (2018, noviembre 2). *Tablet Market Sees Modest Decline of 8.6% as Slate and Detachable Categories Continue to Struggle, According to IDC*. Recuperado de: <https://www.idc.com/getdoc.jsp?containerId=prUS44425918>
- Instituto Nacional de Estadística (2018, noviembre 7). *Encuesta sobre Equipamiento y Uso de Tecnologías de Información y Comunicación en los Hogares. Año 2018*. INE (Nota de prensa). Recuperado de: http://www.ine.es/prensa/tich_2018.pdf
- Kucirkova, N. (2016). Personalisation: A theoretical possibility to reinvigorate children's interest in storybook reading and facilitate greater book diversity. *Contemporary Issues in Early Childhood*, 17(3), pp. 304-316. <https://doi.org/10.1177/1463949116660950>
- Kucirkova, N. (2017). An integrative framework for studying, designing and conceptualising interactivity in children's digital books. *British Educational Research Journal*, 43(6), pp. 1168-1185. <https://doi.org/10.1002/berj.3317>
- Lluch, G. (2010). *Cómo seleccionar libros para niños y jóvenes. Los comités de valoración en las bibliotecas escolares y públicas*. Gijón: Trea.
- Malzkuhn, M., & Herzig, M. (2013). Bilingual storybook app designed for deaf children based on research principles. In: *IDC'13 Proceedings of the 12th International Conference on Interaction Design and Children, June 24-27, 2013* (pp. 499-502). New York, USA: ACM. <https://doi.org/10.1145/2485760.2485849>

- Marquina, J. (2019, mayo 22). *La app gratuita "TeCuento" ha sido galardonada con el Premio Reina Letizia 2018 de Tecnologías de la Accesibilidad* [Blog]. Recuperado de: <https://www.julianmarquina.es/la-app-gratuita-tecuento-ha-sido-galardonada-con-el-premio-reina-letizia-2018-de-tecnologias-de-la-accesibilidad/>
- Massung, E., Dickins, S., Torbett, J., Holmes, J., Cater, K., & Bates, V. (2015). InTouch Tactile Tales: Haptic Feedback and Long-Distance Storytelling. In: *CHI EA'15 Proceedings of the 33rd Annual ACM Conference Extended Abstracts on Human Factors in Computing Systems, April 18-23, 2015* (pp. 1.289-1.294). New York, USA: ACM. <https://doi.org/10.1145/2702613.2732843>
- Mohammed, W. A., & Husni, H. (2017). Reading apps for children: Readability from the design perspective. *AIP Conference Proceedings*, 1891(1), Article number 020095. <https://doi.org/10.1063/1.5005428>
- Nobile, A. (1992). *Literatura infantil y juvenil. La infancia y sus libros en la civilización tecnológica*. Madrid: Ediciones Morata/Ministerio de Educación y Ciencia.
- Onieva, J.L. (1992). El cuento como género literario. En: *Introducción a los géneros literarios a través del comentario de textos* (pp. 197-205). Madrid: Playor.
- Ramada, L. (2017). *Esto no va de libros. Literatura infantil y juvenil digital y educación literaria* (Tesis doctoral. Universidad Autónoma de Barcelona, Cataluña). Recuperado de: <http://www.gretel.cat/es/trabajos-dirigidos/esto-no-libros-literatura-infantil-y-juvenil-digital-y-educacion-literaria/>
- Real Academia Española (2014). *Diccionario de la lengua española* (versión electrónica de la 23ª ed., última actualización diciembre 2018). Madrid: Espasa. Recuperado de: <http://dle.rae.es/>
- Rodríguez Almodóvar, A. (2009). *Cuentos al amor de la lumbre*. Madrid: Alianza Editorial.
- Rodríguez-Chaparro, L. (2017). Las adaptaciones de clásicos de la Literatura Universal para Educación Primaria: análisis cualitativo. *Revista Fuentes*, 19(1), pp. 85-101. Recuperado de: <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=6235068>
- Rodríguez Ruiz, A.B. (2010). La fábula en la educación primaria. *Pedagogía magna*, 5, pp. 19-26. Recuperado de: <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=3391385>

- Rovira, J. (2014). Literatura infantil y juvenil 2.0 (LIJ 2.0). En: *Diccionario Digital de nuevas formas de lectura y escritura. DINLE*. Universidad de Salamanca, Red Internacional de Universidades Lectoras. Recuperado de: [http://dinle.usal.es/searchword.php?valor=Literatura%20infantil%20y%20juvenil%202.0%20\(LIJ%202.0\)](http://dinle.usal.es/searchword.php?valor=Literatura%20infantil%20y%20juvenil%202.0%20(LIJ%202.0))
- Ruiz Campos, A.M. (2000). *Literatura infantil: introducción a su teoría y práctica*. Alcalá de Guadaira, Sevilla: Editorial Guadalupe.
- Ruiz-Domínguez, M.M. (2014). Nuevas formas de la literatura infantil: del libro impreso a las aplicaciones digitales. *Impossibilia*, 8, pp. 230-246. Recuperado de: <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=5372200>
- Saavedra-Bautista, C.E.; Cuervo-Gómez, W.O. y Mejía-Ortega, I.D. (2017). Producción de contenidos transmedia, una estrategia innovadora. *Revista Científica*, 1(28), pp. 6-16. <https://doi.org/10.14483/udistrital.jour.RC.2017.28.a1>
- Sadurní, T.I. (2003). *Teoría del relato breve: el ejemplo mexicano* (Tesis doctoral. Universidad Complutense de Madrid, Madrid). Recuperado de: <http://biblioteca.ucm.es/tesis/fil/ucm-t26692.pdf>
- Salmerón, P. (2004). *Transmisión de valores a través de los cuentos clásicos infantiles* (Tesis doctoral. Universidad de Granada, Andalucía). Recuperado de: <https://hera.ugr.es/tesisugr/15487441.pdf>
- Sanz, N. y García-Rodríguez, A. (2014). Los desarrolladores de libros app infantiles y juveniles: radiografía, perspectivas y modelo de negocio. *Anales de Documentación*, 17(2), pp. 1-18. <https://doi.org/10.6018/analesdoc.17.2.192131>
- Sargeant, B., & Mueller, F. (2018). How Far is Up? Bringing the counterpointed triad technique to digital storybook apps. In: *CHI'18 Proceedings of the 2018 CHI Conference on Human Factors in Computing Systems, Montreal, Canada, April 21-26, 2018* (pp. 1-12). Paper 519. New York, USA: ACM. <https://doi.org/10.1145/3173574.3174093>
- Serafini, F.; Kachorsky, D., & Aguilera, E. (2016). Picture Books in the Digital Age. *Reading Teacher*, 69(5), pp. 509-512. <https://doi.org/10.1002/trtr.1452>
- Serrano, F.; Bravo-Sánchez, J.F., & Gómez-Olmedo, M. (2016). Galexia: evidence-based software for intervention in reading fluency and comprehension. In: *INTED2016 Proceedings, 10th International Technology, Education and Development Conference, Valencia, Spain, March 7-9, 2016* (pp. 2.001-2.007). Valencia: IATED Academy. <https://doi.org/10.21125/inted.2016.1419>

- Sotomayor, M.V. (2005). Literatura, sociedad, educación: las adaptaciones literarias. *Revista de Educación*, nº extra 1, pp. 217-238. Recuperado de: <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=1332479>
- Troncoso, X. (2016). Descubrir la literatura infantil. *Atenea (Concepción)*, (514), pp. 247-261. <https://dx.doi.org/10.4067/S0718-04622016000200247>
- Turrión, C. (2012). LIJ digital: nuevas formas narrativas para niños. *Cuadernos de Literatura Infantil y Juvenil (CLIJ)*, Año 25, (248), pp. 40-46.
- Turrión, C. (2014). *Narrativa infantil y juvenil digital. ¿Qué ofrecen las nuevas formas al lector literario?* (Tesis doctoral. Universidad Autónoma de Barcelona, Cataluña). Recuperado de: www.tesisenred.net/handle/10803/285652
- Turrión, C. (2015). La tierra prometida en la conquista del espacio virtual. *Fuera de margen, Observatorio del álbum y de las literaturas gráficas*, (16), pp. 12-13.
- Villalón, A. (1994). *Encabezamientos de materia para libros infantiles y juveniles*. Madrid: Fundación Germán Sánchez Ruipérez.
- Wang, L., Lee, H., & Ju, D.Y. (2019). Impact of digital content on young children's reading interest and concentration for books. *Behaviour & Information Technology*, 38(1), pp. 1-8. <https://doi.org/10.1080/0144929X.2018.1502807>
- Zipke, M. (2017). Preschoolers explore interactive storybook apps: The effect on word recognition and story comprehension. *Education and Information Technologies*, 22(4), pp. 1.695-1.712. <https://doi.org/10.1007/s10639-016-9513-x>

9. RELACIÓN DE CUENTOS Y ANTOLOGÍAS

Andersen, H.C. (2006). *Cuentos de Andersen*. Madrid: Estudio Didáctico.

Andersen, H.C. (2009). *Cuentos de Andersen*. Argente, Madrid: Mestas.

Andersen, H.C.; Bernárdez, E. (trad.) (2009). *El patito feo, el soldadito de plomo y otros cuentos*. Madrid: Autopublish.

Andersen, H.C.; Segovia, C. (il.) (2004). *Chiquilladas y otros cuentos. Cuentos completos III*. Madrid: Anaya.

Andersen, H.C.; Sáez, J. (il.) (2004). *La pequeña cerillera y otros cuentos. Cuentos completos II*. Madrid: Anaya.

Andersen, H.C.; Sánchez, J.R. (il.) (2011). *Cuentos clásicos de Andersen*. Sevilla: Bóveda.

Andersen, H.C.; Bernárdez, E. (trad.); Clarke, H. (il.) (2015). *Cuentos de hadas*. Barcelona: Libros del Zorro Rojo.

Andersen, H.C.; Rackham, A. (il.); Nadal, A. (trad.) (2015). *Cuentos de Andersen*. Barcelona: Juventud.

Andersen, H.C.; Trujillo, E. (il.); Gutiérrez, M. (il.) (2016). *Cuentos de Andersen*. Madrid: Todolibro.

Andersen, H.C.; Bernárdez, E. (ed.); Pedersen, V. (il.); Frolich, L. (ils.) (2005). *Cuentos completos*. Madrid: Cátedra.

Esopo (1993). *Fábulas completas*. Madrid: M. E.

Esopo (2008). *Fábulas*. Buenos Aires: Visor.

Esopo (2010). *Fábulas completas*. Arganda del Rey (Madrid): Edimat.

Esopo (2015). *Fábulas de oro*. Alcobendas, Madrid: LIBSA.

Esopo; Iglesia, R. de la (prol.) (1999). *Fábulas completas*. Madrid: Edimat Libros.

Esopo; Inaraja, J. (il.) (2014). *Fábulas de Esopo*. Madrid: Susaeta.

Esopo; López, G. (trad.) (2015). *Fábulas* (2ª ed.). Madrid: Alianza.

Esopo; Sabaté, J. (trad.) (2013). *Fábulas de Esopo*. Barcelona: Mondadori.

Esopo; Fedro; La Fontaine *et al.* (1996). *Fábulas completas* (5ª ed.). Madrid: Clásicos Bergua.

Esopo; Rafael, L. (prol.); Rodríguez, K. (il.) (2014). *Las cien mejores fábulas de Esopo*. Madrid: Verbum.

Esopo; Vestita, M. (il.); Greggio, E. (trad.) (2015). *Las fábulas de Esopo*. Madrid: San Pablo.

Grimm, J.; Grimm, W. (2013). *Los mejores cuentos de los hermanos Grimm*. Madrid: Mandala.

Grimm, J.; Grimm, W. (2016). *Cuentos de los Hermanos Grimm*. Arganda del Rey, Madrid: Estudio Didáctico.

Grimm, J.; Grimm, W.; Payarols, F. (trad.) (2015). *Todos los cuentos de los hermanos Grimm* (5ª ed.). Madrid: Rudolf Steiner.

Grimm, J.; Grimm, W.; Gálvez, P. (trad.); Ubbelohde, O. (il.) (2014). *Cuentos* (3ª ed.). Madrid: Alianza.

Grimm, J.; Grimm, W.; Rackham, A. (il.); Morales, M.L. (trad.) (2013). *Cuentos de Grimm*. Barcelona: Juventud.

Mazalí, G.; Benatene, P. (2007). *Cuentos de hoy y de siempre*. Barcelona: Beascoa.

Perrault, C. (2016). *Cuentos de Charles Perrault*. Arganda del Rey, Madrid: Estudio Didáctico.

Perrault, C.; Calvo, C. (il.) (2005). *Cuentos de Charles Perrault*. Barcelona: Juventud.

Perrault, C.; Sánchez, J.R. (il.) (2011). *Cuentos clásicos de Perrault*. Sevilla: Bóveda.

Perrault, C.; Laforge, L. (il.); Cuenca, L.A. de (trad.) (2008). *Cuentos de hadas*. Madrid: Rey Lear.

Perrault, C.; Rodríguez, K. (il.); Fuentes, E. (trad.) (2015). *Los mejores cuentos para niños de Perrault*. Madrid: Verbum.

Perrault, C.; Trujillo, E. (il.); Gutierréz, M. (il.) (2016). *Cuentos de Perrault*. Madrid: Todolibro.

Perrault, C.; Eyheramonno, J. (trad.); Pascual, E. (trad.); Doré, G. (il.) (2016). *Cuentos completos* (3ª ed.). Madrid: Alianza.

ANEXOS

ANEXO I. LISTADO INICIAL DE APLICACIONES

APLICACIÓN	NOMBRE	DESARROLLADOR	SO	
			IOS	ANDROID
	10 Classic fairy tales. Interactive books	· iBigToy	✓	✗
	24 Cuentos clásicos infantiles	· Edujoy Entertainment (iOS) · AppQuiz (Android)	✓	✓
	As minhas histórias	· Dzago Studio	✗	✓
	Auca. Cuentos y actividades para aprender a leer	· AucaDigital	✓	✗
	Audio cuentos clásicos Itbook	· Itbook Editorial	✓	✗
	Bedtime stories goodnight. Short stories for kids	· JungleHouse	✗	✓
	Bedtime stories	· Magicbox Apps	✗	✓
	Book Dash. Free kids books	· Book Dash	✗	✓
	Books for kids. Cuentos para niños	· Appgeneration software	✓	✗
	Booksy. Learn to read platform	· Tipitap	✓	✓
	BPT. Cuentos educativos para niños (infantil y primaria)	· Blue Planet Productions	✓	✗
	C'era una volta la bounanotte - Once upon a time...	· Lavinia Longo (iOS) · Filafila Edizioni (Android)	✓	✓
	Catapum	· Lola Pirindola	✓	✗
	Classic fairy tales 1	· E-granny.net	✗	✓
	Colección emociones	· Itbook Editorial	✓	✗
	Contes clàssics. Cuentos clásicos – Cuentos clásicos	· La Caixa (iOS) · CaixaBank (Android)	✓	✓
	Contoplanet	· ContoPlanet	✓	✗
	Cuenta cuentos infantiles para niños y mayores	· Mobility Networks Apps	✗	✓

APLICACIÓN	NOMBRE	DESARROLLADOR	SO	
			IOS	ANDROID
	CuentaCuenta audiocuento	· Propeller Apps	✗	✓
	Cuentacuentos para niños. Lee, ilustra y crea – Cuentacuentos para niños	· QuizPedia (iOS) · Savivo (Android)	✓	✓
	Cuentitos clásicos infantiles v1	· Kidzplaymob	✓	✗
	Cuentos animados	· Kókinos SA (iOS) · Libros infantiles Kókinos(Android)	✓	✓
	Cuentos clásicos infantiles. Susaeta – Cuentos clásicos infantiles	· Itbook Editorial	✓	✓
	Cuentos clásicos infantiles 1. Libro interactivo	· Classic fairy tales interactive book for kids	✓	✗
	Cuentos clásicos para dormir. Fábulas cortas para niños de 0 a 8 – Cuentos clásicos para dormir	· Meza Apps (iOS) · Miniworld Apps (Android)	✓	✓
	Cuentos clásicos para pequeños lectores. Itbook - Contes en valencià. Itbook	· Itbook Editorial	✓	✓
	Cuentos con valores	· Edebé Mobile	✓	✗
	Cuentos clásicos para ir a dormir	· Tratex Apps	✗	✓
	Cuentos cortos para dormir	· Belén González	✓	✗
	Cuentos cortos para niños	· Stanislau Karaleuski	✓	✗
	Cuentos de hadas para niños - Cuentos de hadas. Libros y juegos para niños	· Better World (iOS) · AmayaKids (Android)	✓	✓
	Cuentos infantiles con valores	· Bosque de Fantasías	✗	✓
	Cuentos infantiles de dibujos animados en inglés 1 free	· Haiyan Hu	✓	✗
	Cuentos infantiles de dibujos animados en inglés 2 free	· Haiyan Hu	✓	✗
	Cuentos infantiles para Lucas	· Rhappsody Technologies	✓	✓
	Cuentos infantiles y del hogar	· Mario Guenther-Bruns	✓	✗

APLICACIÓN	NOMBRE	DESARROLLADOR	SO	
			IOS	ANDROID
	Cuentos para dormir	· IVR	✗	✓
	Cuentos para dormir HD – Cuentos para dormir	· Lisbon Labs	✓	✓
	Cuentos populares. Cuentos originales	· Pengli li	✓	✗
	DeCuentos. Los cuentos infantiles para ver y descargar	· Obture Code	✓	✗
	El baúl de los monstruos	· Itbook Editorial	✓	✗
	Epic audio library story books – FarFaria libros infantiles	· Intuary (iOS) · FarFaria (Android)	✓	✓
	Epic! Kids` books and videos – Epic! Libros para niños	· Epic! Creations	✓	✓
	Fábulas infantiles y cuentos – Fábulas y cuentos infantiles	· IDZ Digital Private Limited	✓	✓
	Fairy tales children stories	· Lazy Bird	✓	✗
	Fairy tales with GiGi. Collection of classic narrated stories	· Tales with GiGi	✓	✗
	Gallicadabra – Gallicadabra BnF	· Bibliothèque Nationale de France (iOS) · BnF (Android)	✓	✓
	Geschichten für kinder – Povesti pentru copii	· Kidsopia	✓	✓
	GivingTales fairy stories	· GivingTales	✓	✓
	Historias para niños y niñas – Historias infantiles para ir a la cama	· IDZ Digital Private Limited	✓	✓
	ICDL. Free books for children. International Children`s Digital Library	· ICDL Foundation	✓	✗
	iStory Books	· Infomarvel (iOS) · iMarvel (Android)	✓	✓
	Jakhu cuentos - Jakhu cuentos infantiles	· Cuentopia Educativa	✓	✓
	Joy tales	· Desdoo	✓	✓

APLICACIÓN	NOMBRE	DESARROLLADOR	SO	
			IOS	ANDROID
	Kidint	· Kidint Corporation	✓	✓
	Kids kioske	· Youeditorial	✓	✓
	Kids stories	· KiddoKids	✗	✓
	Kids story book	· 4DSofTech	✗	✓
	Kids world - Kids world. Juegos para niños	· Edebé Mobile	✓	✓
	LearnStories	· LearnStories	✓	✗
	Librobló	· Turutu	✓	✗
	Libros y cuentos. Cuentidubi - Cuentidubi. Libros para niños y cuentos infantiles	· Iowa Dynamics (iOS) · Cuentidubi (Android)	✓	✓
	Little stories. Leer libros – Little stories. Leer libros en inglés para niños	· Diveo Media	✓	✓
	Live tales	· Jorge Esteban	✗	✓
	Los cuentos de los niños. Una app educativa con las mejores películas	· Barcelona Multimedia	✓	✗
	Me Books	· Me Books	✓	✓
	MeeGenius	· MeeGenius	✓	✗
	Mis cuentitos	· PAM Digital C.B.	✓	✗
	Monkey stories: books & games – Monkey stories: books, reading games for kids	· Early Start	✓	✓
	NiceTales	· Oma Technologies	✓	✗
	Oxbooks. Cuentos cortos por OX	· OXEducation	✗	✓
	Piccolo picture books	· Unieboek Het Spectrum	✓	✗
	Pickatale children´s books library	· Wisdom Edition AS	✗	✓

APLICACIÓN	NOMBRE	DESARROLLADOR	SO	
			IOS	ANDROID
	Play Tales Gold! Kids books	· Playtales	✓	✗
	Play Tales. Cuentos interactivos infantiles	· Genera Kids	✓	✗
	PlayKids stories	· PlayKids	✓	✗
	Primebook. La mejor aplicación de libros con audio multi-idomas	· Allm	✓	✗
	Rayuela cuentos infantiles	· E2E4 Media	✗	✓
	ReadingIQ	· Age of learning	✓	✓
	Read and play. Stories, puzzles and coloring books for kids – Read and play. Stories for kids	· Second Gear Games	✓	✓
	Read me stories. Children´s books	· 8Interactive Limited	✓	✗
	Read unlimitedly! Book, music and game. Kids´n books – Read unlimitedly! Kids´n books	· Smart Education	✓	✓
	Rita´s tales for children	· Braintrapp	✗	✓
	Sesame street ebooks for iPad – Sesame street ebooks	· Sesame Street (iOS) · iPublishCentral (Android)	✓	✓
	Snuggle story: libros primeros – Snuggle stories my first books	· BabyFirst	✓	✓
	Speakaboos. Kids reading app - Speakaboos	· Speakaboos (iOS) · Homer Learning (Android)	✓	✓
	Story for kids. Audio video stories & rhymes book	· Touchzing Media	✗	✓
	Story time interactive reading - Story time for kids	· Mariya Bohari (iOS) · Teksmobile (Android)	✓	✓
	TeCuento	· Fundación CNSE	✗	✓
	uTales	· uTales AB	✓	✗
	WeebleBooks. Libros gratuitos	· Digital Applications Appuga	✓	✓
	Wow! Children´s classics	· SmartStudy	✓	✓

ANEXO II. PERSONAJES, TÍTULOS Y AUTORÍA

PERSONAJES LITERARIOS ESPECÍFICOS	FRECUENCIA	FRECUENCIA CON VERSIONES /ADAPTACIONES	TÍTULO	AUTORÍA
Aladín	18	29	Aladín y la lámpara maravillosa / Aladino y la lámpara maravillosa	Relato anónimo perteneciente a Las mil y una noches
Alí-Babá	12		Alí Babá y los Cuarenta Ladrones	Relato anónimo perteneciente a Las mil y una noches
Alicia	19	24	Las aventuras de Alicia en el país de las maravillas / Alicia en el país de las maravillas	Lewis Carroll (seudónimo de Charles Lutwidge Dodgson)
Androcles	3		Androcles y el León / El Esclavo y el León	Atribuido a Esopo
Asno-piel-león	2		El Asno en la piel de león / El Asno vestido con piel de león	Atribuido a Esopo
Avaro-gallina	14	15	La gallina de los huevos de oro	Atribuido a Esopo
Barba-Azul	5	8	Barba Azul	Relato recopilado por Charles Perrault
Bella-Bestia	22	32	La Bella y la Bestia	Relato anónimo recopilado por Gabrielle-Suzanne Barbot de Villeneuve y posteriormente por Jeanne-Marie Leprince de Beaumont
Bella-Durmiente	24	42	La Bella del bosque Dormiente / La Bella Dormiente del bosque / Rosita de Espino / La Bella Dormiente	Relato recopilado por Charles Perrault y posteriormente por los hermanos Grimm
Blancanieves	25	43	Blancanieves y los Siete Enanitos / Blancanieves	Relato recopilado por los hermanos Grimm (en la aplicación Gallicadabra se encuentra la versión de Alejandro Dumas)
Caperucita	35	72	Caperucita Roja / La Caperucita Roja / Caperucita Roja y el Lobo	Relato recopilado por Charles Perrault y posteriormente por los hermanos Grimm

Cascanueces	5	8	El Cascanueces y el Rey de los Ratones	Ernst Theodor Amadeus Hoffmann
Cenicienta	34	62	La Cenicienta / Cenicienta / El zapatito de cristal	Relato recopilado por Charles Perrault y posteriormente por los hermanos Grimm
Cerillera	11		La Cerillera / La pequeña Cerillera / La pequeña Vendedora de fósforos / La Niña de los fósforos	Hans Christian Andersen
Cisnes-Salvajes	2	3	Los Cisnes Salvajes	Hans Christian Andersen
Cocinera-Pícaro	1		La Pícaro Cocinero / La Cocinero Pícaro	Relato recopilado por los hermanos Grimm
ColásChico-ColásGrande	2		Colás el Chico y Colás el Grande	Hans Christian Andersen
Consejero-chanclos-suerte	1	2	Los chanclos de la suerte	Hans Christian Andersen
Dorothy	8	11	El maravilloso Mago de Oz	Lyman Frank Baum
Emperador-Ruiseñor	8	11	El Ruiseñor / El Ruiseñor del Emperador	Hans Christian Andersen (Jules Lemaître versionó este cuento y se puede encontrar en la aplicación Gallicadabra)
Emperador-traje	20	28	El traje nuevo del Emperador / El Rey Desnudo	Hans Christian Andersen
Fantasma-Canterville	1		El Fantasma de Canterville	Oscar Wilde
Flautista-Hamelín	17	23	El Flautista de Hamelín	Relato recopilado por los hermanos Grimm
Gata-Mujer	1		Afrodita y la Gata	Atribuido a Esopo
Gato-Botas	24	36	El Gato con Botas	Relato recopilado por Charles Perrault
Gigante-Egoísta	6	7	El Gigante Egoísta	Oscar Wilde
Gulliver	9	13	Los viajes de Gulliver	Jonathan Swift
Hansel-Gretel	24	33	Hansel y Gretel / La casita de chocolate	Relato recopilado por los hermanos Grimm
Heidi	3		Heidi	Johanna Spyri
Hermanas-Buena-Mala	3		Las Hadas	Relato recopilado por Charles Perrault
Hermano-Hermana	1		Hermano y Hermana / Hermanito y Hermanita / Los dos hermanitos	Relato recopilado por los hermanos Grimm
Hombre-Nieve	1		El Hombre de Nieve / El Muñeco de Nieve	Hans Christian Andersen
Ida	2		Las flores de la pequeña Ida	Hans Christian Andersen

Jack-habichuelas	23	35	Jack y las habichuelas mágicas / Las habichuelas mágicas	Relato anónimo atribuido a Hans Christian Andersen
Jim-Hawkins	4		La isla del tesoro	Robert Louis Stevenson
Juan-Sin-Miedo	4		Juan Sin Miedo / Historia de uno que hizo un viaje para saber lo que era el miedo	Relato recopilado por los hermanos Grimm
Lechera	9		La Lechera / La Lecherita	Atribuido a Esopo
Leñador-Honrado	6		El Leñador Honrado / Hermes y el Leñador	Atribuido a Esopo
Lobo-Piel-Cordero	6		El Lobo con Piel de Cordero / El Lobo con Piel de Oveja	Atribuido a Esopo
Madre-Nieve	2		Madre Nieve	Relato recopilado por los hermanos Grimm
Mowgli	9		El libro de la selva	Rudyard Kipling
Muchacha-Hilanderas	2		Las Tres Hilanderas	Relato recopilado por los hermanos Grimm
Muchacho-Diablo-pelos-oro	1		Los tres pelos de oro del Diablo / Los tres pelos de oro	Relato recopilado por los hermanos Grimm
Muchacho-Oca-Oro	9		La Oca de Oro / El Ganso de Oro	Relato recopilado por los hermanos Grimm
Músicos-Bremen	13	15	Los Músicos de Bremen / Los Músicos de Brema / Los Cuatro Músicos de Bremen	Relato recopilado por los hermanos Grimm
Niña-olla-mágica	2	3	La olla mágica / Gachas dulces	Relato recopilado por los hermanos Grimm
Niña-zapatos-rojos	4		Los zapatos rojos / Las zapatillas rojas	Hans Christian Andersen
Ondina	1		La Ondina / La Ondina del estanque	Relato recopilado por los hermanos Grimm
Otto-Lidenbrock	3		Viaje al centro de la Tierra	Julio Verne
Pastorcillo-Mentiroso	25	33	El Pastorcillo Mentiroso / El Pastor Mentiroso / Juan y el Lobo (también puede encontrarse como Pedro y el lobo, pero es una composición sinfónica)	Atribuido a Esopo
Patito-Feo	27	40	El Patito Feo	Hans Christian Andersen

Pescador-Genio	2		El Pescador y el Genio / El Pescador y el Efrít	Relato anónimo perteneciente a los relatos recogidos en Las mil y una noches
Pescador-y-Mujer	2		El Pescador y su Mujer / El Pescador y su Esposa	Relato recopilado por los hermanos Grimm
Peter-Pan	13	17	Peter Pan	James Matthew Barrie
Phileas-Fogg	1		La vuelta al mundo en ochenta días	Julio Verne
Pinocho	22	29	Pinocho / Las aventuras de Pinocho	Carlo Collodi (seudónimo de Carlo Lorenzini)
Porquerizo	2	4	El Porquerizo	Hans Christian Andersen
Princesa-guisante	18	22	La Princesa y el guisante / Una verdadera princesa	Hans Christian Andersen
Princesas-Bailarinas	1		Las Princesas Bailarinas / Las Doce Princesas Bailarinas	Relato recopilado por los hermanos Grimm
Príncipe-agua-vida	2		El agua de la vida	Relato recopilado por los hermanos Grimm
Príncipe-Feliz	2		El Príncipe Feliz	Oscar Wilde
Príncipe-horno-hierro	1		El horno de hierro / La estufa de hierro	Relato recopilado por los hermanos Grimm
Príncipe-Mendigo	4		El Príncipe y el Mendigo / Príncipe y Mendigo	Mark Twain (seudónimo de Samuel Langhorne Clemens)
Príncipe-Rana	17	19	El Príncipe Rana / Enrique el Férreo	Relato recopilado por los hermanos Grimm
Pulgarcita	14	18	Pulgarcita / Almendrita	Hans Christian Andersen
Pulgarcito	12	24	Pulgarcito	Relato recopilado por Charles Perrault y posteriormente por los hermanos Grimm
Quasimodo	2		Nuestra Señora de París / El Jorobado de Notre-Dame	Victor Hugo
Rapunzel	20	30	Rapunzel / Verdezuela	Relato recopilado por los hermanos Grimm
Ratita-Presumida	2		La Ratita Presumida / La Ratoncita Presumida	Relato anónimo posteriormente recopilado por Fernán Caballero (seudónimo de Cecilia Böhl de Faber)

Reina-Nieves	12	14	La Reina de las Nieves	Hans Christian Andersen
Ricitos-Oro	24	43	Ricitos de Oro y los Tres Osos / Ricitos de Oro y los Tres Ositos	Relato anónimo recopilado por Robert Southey
Riquete-Copete	1		Riquete el del Copete	Relato recopilado por Charles Perrault
Rumpelstiltskin	18		Rumpelstiltskin / Rumpelstiltskin / El Enano Saltarín	Relato recopilado por los hermanos Grimm
Sastrecillo-Valiente	7		El Sastrecillo Valiente / Siete de un golpe	Relato recopilado por los hermanos Grimm
Siete-Cabritillas	12		El Lobo y Las Siete Cabritillas / El Lobo y Los Siete Cabritillos	Relato recopilado por los hermanos Grimm
Simbad	6		Simbad el Marino	Relato anónimo perteneciente a los relatos recogidos en Las mil y una noches
Sirenita	22	27	La Sirenita	Hans Christian Andersen
Soldadito-Plomo	16	18	El Soldadito de Plomo / El intrépido Soldadito de Plomo	Hans Christian Andersen
Scheherezade	2		Las mil y una noches	Relato anónimo perteneciente a los relatos recogidos en Las mil y una noches
Seis-Cisnes	1		Los Seis Cisnes	Relato recopilado por los hermanos Grimm
Soldado-yesquero	3		El yesquero	Hans Christian Andersen
Tom-Sawyer	5		Las aventuras de Tom Sawyer	Mark Twain
Tres-Cerditos	35	56	Los Tres Cerditos	Relato anónimo
Vela-Sebo	1		La Vela de Sebo	Hans Christian Andersen
Zapatero-Duendes	17	24	El Zapatero y los Duendes / Los Duendes y el Zapatero	Relato recopilado por los hermanos Grimm

PERSONAJES LITERARIOS EN GENERAL	FRECUENCIA	FRECUENCIA CON VERSIONES /ADAPTACIONES	TÍTULO	AUTORÍA
Águila-Flecha	1		El Águila y la Flecha	Atribuido a Esopo
Águila-Gallos	1		El Águila y los Gallos	Atribuido a Esopo
Asno-Mercader	1		El Asno y el Mercader / El Mercader de sal y el Asno	Atribuido a Esopo
Asno-Perrita	2		El Asno y la Perrita Faldera	Atribuido a Esopo
Astrónomo	1		El Astrónomo	Atribuido a Esopo
Avaro-oro	2		El Avaro y el oro	Atribuido a Esopo
Buey-Rana	2	3	El Buey y la Rana / La Rana y el Buey / La Rana que quiso ser Buey	Atribuido a Esopo
Burro-Caballo	2		El Burro y el Caballo / El Caballo y el Asno	Atribuido a Esopo
Cierva-Tuerta	1		La Cierva Tuerta	Atribuido a Esopo
Ciervo	1		El Ciervo enfermo y sus acompañantes / El Ciervo enfermo y sus visitantes	Atribuido a Esopo
Cigarra-Hormiga	21	25	La Cigarra y la Hormiga	Atribuido a Esopo
Cisne-Ganso	1		El Cisne tomado por Ganso	Atribuido a Esopo
Cuervo-Cisne	1		El Cuervo y el Cisne / El Cisne y el Cuervo	Atribuido a Esopo
Cuervo-Sediento	6	7	El Cuervo Sediento / El Cuervo y el cántaro / El Cuervo y la jarra	Atribuido a Esopo
Dos-Cangrejos	3		Los Dos Cangrejos	Atribuido a Esopo
Dos-Cabras	2	3	Las Dos Cabras	Atribuido a Esopo
Gallina-Golondrina	1		La Gallina y la Golondrina	Atribuido a Esopo
Gallinas	2	3	Es la pura verdad!	Hans Christian Andersen
Gallo-joya	1		El Gallo y la joya / El Gallo y la gema	Atribuido a Esopo
Gallo-Zorro	2		El Gallo y el Zorro	Atribuido a Esopo
Garza	1		La Garza Real	Atribuido a Esopo
Gato-Zorro	1		El Gato y el Zorro	Atribuido a Esopo
Gorrión-Liebre	1		El Gorrión y la Liebre	Atribuido a Esopo
Granjero-Grullas	1		El Granjero y las Grullas / El Labrador y las Grullas	Atribuido a Esopo
Labrador-Hijos	5	6	El conjunto de palos / Los Hijos desunidos del Labrador	Atribuido a Esopo
Labrador-Serpiente	3		El Labrador y la Serpiente	Atribuido a Esopo
León-Delfín	1		El León y el Delfín	Atribuido a Esopo
León-Jabalí	1		El León y el Jabalí	Atribuido a Esopo

León-Liebre	2	3	El León y la Liebre	Atribuido a Esopo
León-Moribundo	1		El León Moribundo	Atribuido a Esopo
León-Ratón	16	17	El León y el Ratón / El León y el Ratón agradecido	Atribuido a Esopo
Leñador-y-Mujer	2	4	Los deseos ridículos	Relato recopilado por Charles Perrault
Liebre-Tortuga	26	48	La Liebre y la Tortuga	Atribuido a Esopo
Lobo-Cabra	3	4	El Lobo y la Cabra	Atribuido a Esopo
Lobo-Cordero	2		El Lobo y el Cordero en el arroyo	Atribuido a Esopo
Lobo-Grulla	1		El Lobo y la Grulla	Atribuido a Esopo
Lobo-Madre-Niño	1		El Lobo, la Madre y el Niño / El Lobo, la Nana y el Niño	Atribuido a Esopo
Lobo-Pastor	1		El Lobo y el Pastor	Atribuido a Esopo
Lobo-Perro	3	4	El Lobo y el Perro	Atribuido a Esopo
Lobo-Zorra	1		El Lobo y la Zorra / La Zorra y el Lobo	Atribuido a Esopo
Molinero-Hijo	4		El Molinero, su Hijo y su asno	Atribuido a Esopo
Mono-Delfín	1		El Mono y el Delfín	Atribuido a Esopo
Mono-Pescadores	2		El Mono y los Pescadores	Atribuido a Esopo
Monos-Bailarines	1		Los Monos Bailarines	Atribuido a Esopo
Mosquito-Toro	2		El Mosquito y el Toro / El Toro y el Mosquito / El Buey y el Mosquito	Atribuido a Esopo
Olivo-Higuera	1		El Aceituno y la Higuera / El Olivo y la Higuera	Atribuido a Esopo
Oso-Abejas	3		El Oso y las Abejas	Atribuido a Esopo
Paloma-Hormiga	6		La Paloma y la Hormiga / La Hormiga, la Paloma y el cazador	Atribuido a Esopo
Perdiz-Cazador	1		La Perdiz y el Cazador / El Cazador y la Perdiz	Atribuido a Esopo
Perro-reflejo	5		El Perro y su reflejo en el río / El Perro y el hueso / El Perro y el trozo de carne	Atribuido a Esopo
Ranas-pantano	1		Las Ranas y el pantano seco	Atribuido a Esopo
Ranas-rey	1		Las Ranas pidiendo rey	Atribuido a Esopo
RatónCampo- RatónCiudad	10		El Ratón de Campo y el Ratón de Ciudad / El Ratón Campesino y el Ratón Cortesano	Atribuido a Esopo
Ratón-Toro	1		El Ratón y el Toro	Atribuido a Esopo
Ratones-cascabel	3		Los Ratones poniendo el cascabel al Gato	Atribuido a Esopo
Roble-Cañas	2		El Roble y las Cañas / El Roble y el Junco	Atribuido a Esopo

Soldado-Caballo	1		El Caballo y el Soldado	Atribuido a Esopo
Soldados	1		Los dos Soldados y el Ladrón	Atribuido a Esopo
Tortuga-Águila	3	4	La Tortuga y el Águila	Atribuido a Esopo
Viajero-Verdad	1		La Verdad y el Viajero	Atribuido a Esopo
Viandantes	6		Los Viandantes y el Oso	Atribuido a Esopo
Viento-Sol	8	9	El Viento y el Sol	Atribuido a Esopo
Zorra-Cabra	3		La Zorra y la Cabra / La Cabra y la Zorra / La Zorra y el Chivo en el pozo	Atribuido a Esopo
Zorra-Cigüeña	8	9	La Zorra y la Cigüeña	Atribuido a Esopo
Zorra-Cuervo	9	11	La Zorra y el Cuervo / La Zorra y el Cuervo gritón	Atribuido a Esopo
Zorra-León-Anciano	1		La Zorra y el León Anciano	Atribuido a Esopo
Zorra-Liebre	1		La Zorra y la Liebre / La Liebre y la Zorra	Atribuido a Esopo
Zorra-Oso-León	2		La Zorra, el Oso y el León	Atribuido a Esopo
Zorra-sin-rabo	3		La Zorra con el rabo cortado / El Zorro sin cola / La Zorra sin rabo	Atribuido a Esopo
Zorra-uvas	15	16	La Zorra y las uvas / La Zorra y los racimos de uva	Atribuido a Esopo

ANEXO III. FICHAS DE DATOS DE LAS APLICACIONES



10 CLASSIC FAIRY TALES. INTERACTIVE BOOKS

iBigToy (www.ibigtoy.com)

iOS – 457 MB

Categoría: libros

Sin valoraciones suficientes ★

Edad: 0/3, 4/6

Fecha recogida datos: 02/05/2019 – 09:13:47

Fecha creación: 18/02/2011

Fecha última versión: 08/10/2016

Idiomas interface: inglés y chino

Adquisición: gratuita con publicidad - sin compras integradas

Tipos de contenidos: libros - de imágenes

Géneros: cuentos o adaptaciones de clásicos

Número títulos: 10

Idiomas contenidos: inglés y chino

Incluye clásicos: sí

Número clásicos: 8

Personajes literarios en general: --

Personajes literarios específicos: El Patito Feo, La Cenicienta, La Cerillera, Pinocho, La Sirenita, Las Siete Cabritillas, El Soldadito de Plomo, Alí Babá

Autoría: autor (cuentos de Andersen y Carlo Collodi), anónimos (cuentos) y populares (Hermanos Grimm y Perrault)

Observaciones generales: permite activar narración y autoplay. Permite seleccionar escenas



24 CUENTOS CLÁSICOS INFANTILES

Edujoy Entertainment (www.edujoy.es/es/)

62 MB

Categoría: libros

1.5 ★

Edad: 4/6

Fecha recogida datos: 04/04/2019 – 09:49:31

Fecha creación: 05/04/2013

Fecha última versión: 02/11/2016

Idiomas interface: español

Adquisición: gratuita - compras integradas en pack (dos títulos gratuitos completos)

Tipos de contenidos: libros - de imágenes

Géneros: cuentos o adaptaciones de clásicos, fábulas, leyendas o mitos

Número títulos: 24

Idiomas contenidos: español

Incluye clásicos: sí

Número clásicos: 20

Personajes literarios en general: La Zorra y el Cuervo

Personajes literarios específicos: Aladín, Alí Babá, Alicia, Blancanieves, Caperucita, La Cenicienta, El Flautista de Hamelín, El Gato con Botas, Mowgli, Las Siete Cabritillas, Dorothy, El Pastorcillo Mentiroso, El Hombre de Nieve, El Patito Feo, El Príncipe Rana, El Príncipe y el Mendigo, El Sastrecillo Valiente, El Soldadito de Plomo, El Emperador de *El traje nuevo del Emperador*

Autoría: autor (fábulas atribuidas a Esopo, cuentos de Andersen, Rudyard Kipling, Lyman Frank, Lewis Carroll y Mark Twain), anónimos (cuentos) y populares (Hermanos Grimm y Perrault)

Observaciones generales: permite activar narración

24 CUENTOS CLÁSICOS INFANTILES

AppQuiz (www.edujoy.es/es/)

54.01 MB

Categoría: educación

3.8 ★

Edad: 4/6

Fecha recogida datos: 04/04/2019 – 11:57:06

Fecha creación: 03/01/2013

Fecha última versión: 22/01/2019

Idiomas interface: español

Adquisición: gratuita - compras integradas en pack (dos títulos gratuitos completos)

Tipos de contenidos: libros - de imágenes

Géneros: cuentos o adaptaciones de clásicos, fábulas, leyendas o mitos

Número títulos: 24

Idiomas contenidos: español

Incluye clásicos: sí

Número clásicos: 20

Personajes literarios en general: La Zorra y el Cuervo

Personajes literarios específicos: Aladín, Alí Babá, Alicia, Blancanieves, Caperucita, La Cenicienta, El Flautista de Hamelín, El Gato con Botas, Mowgli, Las Siete Cabritillas, Dorothy, El Pastorcillo Mentiroso, El Hombre de Nieve, El Patito Feo, El Príncipe Rana, El Príncipe y el Mendigo, El Sastrecillo Valiente, El Soldadito de Plomo, El Emperador de *El traje nuevo del Emperador*

Autoría: autor (fábulas atribuidas a Esopo, cuentos de Andersen, Rudyard Kipling, Lyman Frank, Lewis Carroll y Mark Twain), anónimos (cuentos) y populares (Hermanos Grimm y Perrault)

Observaciones generales: permite activar narración



AS MINHAS HISTÓRIAS

Dzago Studio (www.dzago.com)

Android – 44.51 MB

Categoría: libros

4.7 ★

Edad: 0/3, 4/6, 7/9

Fecha recogida datos: 04/04/2019 – 12:27:41

Fecha creación: 08/01/2017

Fecha última versión: 22/12/2018

Idiomas interface: portugués

Adquisición: gratuita con publicidad - sin compras integradas

Tipos de contenidos: libros – sin ilustraciones

Géneros: cuentos o adaptaciones de clásicos, fábulas, leyendas o mitos, historias religiosas

Número títulos: 65

Idiomas contenidos: portugués

Incluye clásicos: sí

Número clásicos: 25

Personajes literarios en general: La Cigarra y la Hormiga, La Liebre y la Tortuga, El León y el Ratón, El Molinero y su Hijo

Personajes literarios específicos: La Bella Durmiente, La Bella y la Bestia, El Avaro de *La gallina de los huevos de oro*, Aladín, Pulgarcita, La Princesa de *La Princesa y el guisante*, El Príncipe Rana, Blancanieves, Ricitos de Oro, La Cenicienta, Jack de *Jack y las habichuelas mágicas*, Caperucita, El Flautista de Hamelín, El Gato con Botas, El Patito Feo, El Pastorcillo Mentiroso, Pinocho, El Zapatero y los Duendes, Los Tres Cerditos, Rapunzel, La Lechera

Autoría: autor (fábulas atribuidas a Esopo, cuentos de Andersen y Carlo Collodi), anónimos (cuentos y fábulas) y populares (Hermanos Grimm y Perrault)

Observaciones generales: permite aumentar o disminuir el tamaño de letra y elegir una historia de la lista o seleccionar una historia aleatoria. Al final de las historias se incluyen preguntas de evaluación opcionales



AUCA. CUENTOS Y ACTIVIDADES PARA APRENDER A LEER

AucaDigital (www.aucadigital.com)

iOS – 43.2 MB

Categoría: libros

Sin valoraciones suficientes ★

Edad: 4/6, 7/9

Fecha recogida datos: 06/04/2019 – 18:46:45

Fecha creación: 01/06/2013

Fecha última versión: 26/09/2016

Idiomas interface: español, inglés, francés, portugués, alemán, italiano, catalán, euskera y gallego

Adquisición: gratuita - compras integradas individuales (un título gratuito completo en cada idioma)

Tipos de contenidos: libros - de imágenes

Géneros: cuentos

Número títulos: 8

Idiomas contenidos: español, francés, portugués, alemán, italiano, catalán, euskera, gallego, además de español latinoamericano, inglés de EEUU e inglés de Reino Unido

Incluye clásicos: no

Número clásicos: --

Personajes literarios en general: --

Personajes literarios específicos: --

Autoría: --

Observaciones generales: permite interactividad, desactivar música de fondo, selección de escenas y elección entre tres tipografías y tres niveles de lectura. Cada título orientado al desarrollo de habilidades sociales con preguntas de evaluación opcionales



AUDIO CUENTOS CLÁSICOS ITBOOK

Itbook Editorial (www.itbook.es)

iOS – 36.2 MB

Categoría: entretenimiento

Sin valoraciones suficientes ★

Edad: 0/3, 4/6, 7/9

Fecha recogida datos: 02/05/2019 – 10:44:12

Fecha creación: 13/07/2018

Fecha última versión: 29/07/2018

Idiomas interface: español, inglés, francés, alemán, portugués, italiano, catalán, valenciano, euskera y gallego

Adquisición: gratuita - compras integradas individuales y en pack (dos títulos gratuitos completos)

Tipos de contenidos: audiolibros – sin ilustraciones

Géneros: cuentos o adaptaciones de clásicos, fábulas

Número títulos: 9

Idiomas contenidos: español, inglés, francés, alemán, portugués, italiano, catalán, valenciano, euskera y gallego

Incluye clásicos: sí

Número clásicos: 9

Personajes literarios en general: La Liebre y la Tortuga

Personajes literarios específicos: El Gato con Botas, Los Tres Cerditos, Hansel y Gretel, La Cenicienta, Caperucita, Alicia, Pinocho, El Pastorcillo Mentiroso

Autoría: autor (fábulas atribuidas a Esopo, cuentos de Lewis Carroll y Carlo Collodi), anónimos (fábulas) y populares (Hermanos Grimm y Perrault)

Observaciones generales: permite detener la grabación, reanudar o avanzar unos segundos



BEDTIME STORIES GOODNIGHT. SHORT STORIES FOR KIDS

JungleHouse (www.altcreatives.com)

Android – 5.71 MB

Categoría: educación

4.2 ★

Edad: 4/6

Fecha recogida datos: 06/04/2019 – 19:19:33

Fecha creación: 19/06/2017

Fecha última versión: 25/12/2018

Idiomas interface: inglés y tailandés

Adquisición: gratuita con publicidad – sin compras integradas

Tipos de contenidos: libros - de imágenes

Géneros: cuentos o adaptaciones de clásicos, fábulas

Número títulos: 57

Idiomas contenidos: inglés y tailandés

Incluye clásicos: sí

Número clásicos: 54

Personajes literarios en general: Las Ranas y el pantano, El Águila y los Gallos, El Viajero y la Verdad, El Mono y los Pescadores, La Perdiz y el Cazador, El Olivo y la Higuera, Los Soldados de *Los dos soldados y el ladrón*, La Gallina y la Golondrina, El Lobo, la Madre y el Niño, El Oso y las Abejas, El Ciervo de *El Ciervo enfermo y sus acompañantes*, El Gorrión y la Liebre, El Labrador y sus Hijos de *El conjunto de palos*, El Lobo y la Grulla, El Astrónomo, El Cisne y el Ganso de *El Cisne tomado por Ganso*, El Soldado y el Caballo, La Cierva Tuerta, Los Viandantes de *Los Viandantes y el Oso*, El Granjero y las Grullas, La Tortuga y el Águila, Los Dos Cangrejos, La Zorra sin rabo de *La Zorra con el rabo cortado*, El León y el Delfín, El Buey y la Rana, El Labrador y la Serpiente, El Cuervo y el Cisne, La Cigarra y la Hormiga, La Zorra de *La Zorra y las uvas*, Las Ranas de *Las Ranas pidiendo rey*, El León y el Jabalí, El Cuervo Sediento, La Paloma y la Hormiga, La Zorra y la Cabra, El Ratón de Campo y el Ratón de Ciudad, El León y el Ratón, La Liebre y la Tortuga, El Perro de *El Perro y su reflejo en el río*, El Viento y el Sol, El Roble y las Cañas, El Gallo de *El Gallo y la joya*

Personajes literarios específicos: Hansel y Gretel, La Cenicienta, Blancanieves, El Gato con Botas, Jack de *Jack y las habichuelas mágicas*, La Sirenita, La Bella y la Bestia, El Pastorcillo Mentiroso, El Avaro de *La Gallina de los huevos de oro*, El Lobo con Piel de Cordero, Los Tres Cerditos, El Leñador Honrado

Autoría: autor (fábulas atribuidas a Esopo, cuentos de Andersen), anónimos (cuentos y fábulas) y populares (Hermanos Grimm y Perrault)

Observaciones generales: permite activar narración, pase de página automático y selección de escenas. Narración bastante deficiente. Algunas fábulas de territorios muy específicos pero atribuidas erróneamente a Esopo

- Adaptaciones diferentes: *El conjunto de palos* (2)



BEDTIME STORIES

Magicbox Apps (www.magicbox.co.in)

Android – 5.40 MB

Categoría: música y vídeo

Sin valoraciones suficientes ★

Edad: 0/3, 4/6

Fecha recogida datos: 06/04/2019 – 20:01:19

Fecha creación: 13/11/2018

Fecha última versión: 13/11/2018

Idiomas interface: inglés, tamil, hindi y malayalam

Adquisición: gratuita con publicidad - sin compras integradas

Tipos de contenidos: videolibros – de imágenes

Géneros: cuentos o adaptaciones de clásicos

Número títulos: 10

Idiomas contenidos: inglés, tamil, hindi y malayalam

Incluye clásicos: sí

Número clásicos: 10

Personajes literarios en general: --

Personajes literarios específicos: Los Tres Cerditos, Ricitos de Oro, Pinocho, Las Siete Cabritillas, El Zapatero y los Duendes, El Flautista de Hamelín, Caperucita, La Princesa de *La Princesa y el guisante*, Hansel y Gretel, Rumpelstiltskin

Autoría: autor (cuentos de Carlo Collodi y Andersen), anónimos (cuentos y fábulas) y populares (Hermanos Grimm y Perrault)

Observaciones generales: permite buscar por el título de los cuentos y marcar favoritos



BOOK DASH. FREE KIDS BOOKS

Book Dash (www.bookdash.org)

Android – 3.94 MB

Categoría: educación

4.3 ★

Edad: 0/3, 4/6, 7/9, 10/12

Fecha recogida datos: 08/04/2019 – 18:55:43

Fecha creación: 01/12/2015

Fecha última versión: 17/02/2018

Idiomas interface: inglés

Adquisición: gratuita - sin compras integradas

Tipos de contenidos: libros - de imágenes

Géneros: cuentos

Número títulos: 99

Idiomas contenidos: inglés, francés, setswana, xitsonga, isixhosa, isindebele, afrikaans, isizulu, sesotho, tshivenda, sepedi y siswati

Incluye clásicos: no

Número clásicos: --

Personajes literarios en general: --

Personajes literarios específicos: --

Autoría: --

Observaciones generales: no todos los cuentos están disponibles en todos los idiomas que se indican. Son cuentos creados por voluntarios en África



BOOKS FOR KIDS. CUENTOS PARA NIÑOS

Appgeneration software (www.appgeneration.com)

iOS – 52.4 MB

Categoría: libros

Sin valoraciones suficientes ★

Edad: 4/6, 7/9

Fecha recogida datos: 08/04/2019 – 19:21:25

Fecha creación: 21/02/2013

Fecha última versión: 25/08/2017

Idiomas interface: español e inglés

Adquisición: gratuita - compras integradas individuales, en pack y por suscripción mensual, anual o semestral (tres títulos gratuitos completos y en casi todos deja descargar demo)

Tipos de contenidos: libros – de imágenes

Géneros: cuentos o adaptaciones de clásicos, fábulas, leyendas o mitos

Número títulos: 77

Idiomas contenidos: inglés y español

Incluye clásicos: sí

Número clásicos: 36

Personajes literarios en general: El Ratón de Campo y el Ratón de Ciudad, El Gallo y el Zorro

Personajes literarios específicos: La Reina de las Nieves, Los Tres Cerditos, Dorothy, Ricitos de Oro, El Muchacho de *La Oca de Oro*, Aladín, Alí Babá, El Flautista de Hamelín, El Patito Feo, Hansel y Gretel, Blancanieves, La Bella y la Bestia, Pulgarcita, La Cenicienta, Caperucita, Peter Pan, El Gato con Botas, Rapunzel, La Bella Durmiente, El Príncipe Rana, La Sirenita, Jack de *Jack y las habichuelas mágicas*, El Soldadito de Plomo, El Zapatero y los Duendes, El Emperador de *El traje nuevo del Emperador*, Rumpelstiltskin, Simbad, Alicia, La Princesa de *La princesa y el guisante*, Los Músicos de Bremen, Heidi, Gulliver, El Emperador de *El Ruiseñor*

Autoría: autor (fábulas atribuidas a Esopo, cuentos de Andersen, Lyman Frank Baum, Lewis Carroll, James Matthew Barrie, Johanna Spyri y Jonathan Swift), anónimos (cuentos y fábulas) y populares (Hermanos Grimm y Perrault)

Observaciones generales: permite interactividad, activar narración, grabar la propia voz e incluye juegos en cada título

- Adaptaciones diferentes: *Jack y las habichuelas mágicas* (2)



C'ERA UNA VOLTA LA BUONANOTTE

Lavinia Longo

(www.ceraunavoltalabuonanotte.com)

47.5 MB

Categoría: juegos

Sin valoraciones suficientes ★

Edad: 4/6

Fecha recogida datos: 08/04/2019 – 19:50:27

Fecha creación: 06/01/2017

Fecha última versión: 27/03/2018

Idiomas interface: inglés e italiano

Adquisición: gratuita - compras integradas individuales y en pack (un título gratuito completo)

Tipos de contenidos: videolibros – de imágenes

Géneros: cuentos

Número títulos: 8

Idiomas contenidos: inglés e italiano

Incluye clásicos: no

Número clásicos: --

Personajes literarios en general: --

Personajes literarios específicos: --

Autoría: --

Observaciones generales: permite detener o reanudar el vídeo, incluye juegos en cada título y cada cuento con resumen y algunas imágenes

ONCE UPON A TIME...

Filafilà Edizioni

(www.ceraunavoltalabuonanotte.com)

68.96 MB

Categoría: creatividad

4.4 ★

Edad: 4/6

Fecha recogida datos: 08/04/2019 – 20:23:16

Fecha creación: 04/01/2017

Fecha última versión: 23/02/2018

Idiomas interface: inglés e italiano

Adquisición: gratuita - compras integradas individuales y en pack (un título gratuito completo)

Tipos de contenidos: videolibros – de imágenes

Géneros: cuentos

Número títulos: 8

Idiomas contenidos: inglés e italiano

Incluye clásicos: no

Número clásicos: --

Personajes literarios en general: --

Personajes literarios específicos: --

Autoría: --

Observaciones generales: permite detener o reanudar el vídeo, incluye juegos en cada título y cada cuento con resumen y algunas imágenes



CLASSIC FAIRY TALES 1

e-granny.net (Sin sitio web)

Android – 11.32 MB

Categoría: juegos

5.0 ★

Edad: 4/6

Fecha recogida datos: 13/04/2019 – 10:30:31

Fecha creación: 01/08/2016

Fecha última versión: 20/04/2017

Idiomas interface: inglés

Adquisición: gratuita con publicidad - sin compras integradas

Tipos de contenidos: libros – de imágenes

Géneros: cuentos o adaptaciones de clásicos

Número títulos: 4

Idiomas contenidos: inglés

Incluye clásicos: sí

Número clásicos: 4

Personajes literarios en general: --

Personajes literarios específicos: El Soldadito de Plomo, El Emperador de *El traje nuevo del Emperador*, Caperucita, Pinocho

Autoría: autor (cuentos de Andersen y Carlo Collodi) y populares (Hermanos Grimm y Perrault)

Observaciones generales: permite activar narración y mostrar el texto del cuento



COLECCIÓN EMOCIONES

Itbook Editorial (www.itbook.es)

iOS – 166 MB

Categoría: educación

4.0 ★

Edad: 0/3, 4/6, 7/9

Fecha recogida datos: 13/04/2019 – 11:09:47

Fecha creación: 03/07/2012

Fecha última versión: 16/10/2014

Idiomas interface: español

Adquisición: gratuita - compras integradas individuales y en pack (a fecha de recogida de datos hay oferta de compra del pack completo de títulos gratis)

Tipos de contenidos: libros – de imágenes

Géneros: cuentos

Número títulos: 6

Idiomas contenidos: español, inglés, francés, portugués, alemán, italiano y catalán

Incluye clásicos: no

Número clásicos: --

Personajes literarios en general: --

Personajes literarios específicos: --

Autoría: --

Observaciones generales: permite interactividad, activar narración, grabar la propia voz, cambiar a mayúsculas y selección de escenas. Se incluyen actividades de aprendizaje



CUENTA CUENTOS INFANTILES PARA NIÑOS Y MAYORES

Mobility Networks Apps (Sin sitio web)

Android – 4.77 MB

Categoría: entretenimiento

4.2 ★

Edad: 4/6

Fecha recogida datos: 13/04/2019 – 12:13:10

Fecha creación: 10/03/2017

Fecha última versión: 03/09/2018

Idiomas interface: español

Adquisición: gratuita con publicidad - sin compras integradas

Tipos de contenidos: audiolibros – sin ilustraciones

Géneros: cuentos o adaptaciones de clásicos

Número títulos: 20

Idiomas contenidos: español

Incluye clásicos: sí

Número clásicos: 16

Personajes literarios en general: --

Personajes literarios específicos: Pinocho, Pulgarcito, Peter Pan, El Emperador de *El traje nuevo del Emperador*, La Sirenita, La Reina de las Nieves, Aladín, La Cenicienta, La Bella Durmiente, Hansel y Gretel, El Sastrecillo Valiente, El Patito Feo, Mowgli, Blancanieves, Alicia, Alí Babá

Autoría: autor (cuentos de Andersen, Carlo Collodi, James Matthew Barrie, Rudyard Kipling y Lewis Carroll), anónimos (cuentos) y populares (Hermanos Grimm y Perrault)

Observaciones generales: aparece una imagen a modo de cubierta y al tocar sobre ella se inicia la narración. Permite subir o bajar la voz del narrador y detener o reanudar el audio



CUENTACUENTOS PARA NIÑOS. LEE, ILUSTRAY CREA

QuizPedia (www.savivo.com)

48.1 MB

Categoría: educación

Sin valoraciones suficientes ★

Edad: 7/9

Fecha recogida datos: 13/04/2019 – 12:29:08

Fecha creación: 21/10/2013

Fecha última versión: 31/01/2017

Idiomas interface: español, inglés, francés, alemán, neerlandés, ruso, árabe, turco, chino, coreano, danés, sueco, noruego y finés

Adquisición: gratuita - compras integradas individuales y en pack (un título gratuito completo)

Tipos de contenidos: libros – de imágenes

Géneros: cuentos

Número títulos: 10

Idiomas contenidos: español, inglés, francés, alemán, neerlandés, ruso, árabe, turco, chino, coreano, danés, sueco, noruego y finés

Incluye clásicos: no

Número clásicos: --

Personajes literarios en general: --

Personajes literarios específicos: --

Autoría: --

Observaciones generales: permite interactividad, activar sonido, narración y subtítulos, permite crear cuentos y grabar la propia voz. Al final de las historias se incluyen preguntas de evaluación

CUENTACUENTOS PARA NIÑOS

Savivo. Where education comes to life (www.savivo.com)

37.74 MB

Categoría: educación

3.6 ★

Edad: 7/9

Fecha recogida datos: 13/04/2019 – 12:43:55

Fecha de creación: 06/05/2014

Fecha última versión: 04/06/2014

Idiomas interface: español, inglés, francés, alemán, neerlandés, ruso, árabe, turco, chino, coreano, danés, sueco, noruego y finés

Adquisición: gratuita - compras integradas individuales y en pack (un título gratuito completo)

Tipos de contenidos: libros – de imágenes

Géneros: cuentos

Número títulos: 10

Idiomas contenidos: español, inglés, francés, alemán, neerlandés, ruso, árabe, turco, chino, coreano, danés, sueco, noruego y finés

Incluye clásicos: no

Número clásicos: --

Personajes literarios en general: --

Personajes literarios específicos: --

Autoría: --

Observaciones generales: permite interactividad, activar sonido, narración y subtítulos, permite crear cuentos y grabar la propia voz. Al final de las historias se incluyen preguntas de evaluación



CUENTOS CLÁSICOS INFANTILES SUSAEETA

Itbook Editorial (www.itbook.es)

79 MB

Categoría: libros

3.5 ★

Edad: 4/6

Fecha recogida datos: 13/04/2019 – 18:15:09

Fecha creación: 15/11/2012

Fecha última versión: 18/02/2015

Idiomas interface: español, inglés, francés, portugués e italiano

Adquisición: gratuita - compras integradas individuales y en pack (un título gratuito completo)

Tipos de contenidos: libros – de imágenes

Géneros: cuentos o adaptaciones de clásicos

Número títulos: 6

Idiomas contenidos: español, italiano, portugués, francés e inglés

Incluye clásicos: sí

Número clásicos: 5

Personajes literarios en general: --

Personajes literarios específicos: Blancanieves, Peter Pan, Pinocho, Mowgli, La Cenicienta

Autoría: autor (James Matthew Barrie, Carlo Collodi y Rudyard Kipling) y populares (Hermanos Grimm y Perrault)

Observaciones generales: permite selección de escenas, no permite desactivar narración, se incluye resumen y algunas imágenes de cada título. Incluye dos juegos en cada título

CUENTOS CLÁSICOS INFANTILES

Itbook Editorial (www.itbook.es)

72.3 MB

Categoría: creatividad

3.8 ★

Edad: 4/6

Fecha recogida datos: 13/04/2019 – 18:30:34

Fecha creación: 12/02/2015

Fecha última versión: 12/02/2015

Idiomas interface: español, inglés, francés, portugués e italiano

Adquisición: gratuita - compras integradas individuales y en pack (un título gratuito completo)

Tipos de contenidos: libros – de imágenes

Géneros: cuentos o adaptaciones de clásicos

Número títulos: 6

Idiomas contenidos: español, italiano, portugués, francés e inglés

Incluye clásicos: sí

Número clásicos: 5

Personajes literarios en general: --

Personajes literarios específicos: Blancanieves, Peter Pan, Pinocho, Mowgli, La Cenicienta

Autoría: autor (James Matthew Barrie, Carlo Collodi y Rudyard Kipling) y populares (Hermanos Grimm y Perrault)

Observaciones generales: permite selección de escenas, no permite desactivar narración, se incluye resumen y algunas imágenes de cada título. Incluye dos juegos en cada título



CUENTOS CLÁSICOS INFANTILES 1. LIBRO INTERACTIVO

Classic fairy tales interactive book for kids

(www.caponegames.org)

iOS – 86 MB

Categoría: libros

Sin valoraciones suficientes ★

Edad: 4/6

Fecha recogida datos: 13/04/2019 – 18:40:03

Fecha creación: 22/03/2016

Fecha última versión: 02/12/2016

Idiomas interface: español, inglés, francés, alemán, portugués, chino, ruso, turco y catalán

Adquisición: gratuita con publicidad - sin compras integradas

Tipos de contenidos: libros - ilustrados

Géneros: cuentos o adaptaciones de clásicos

Número títulos: 5

Idiomas contenidos: español, inglés, francés, alemán, portugués, chino, ruso, turco y catalán

Incluye clásicos: sí

Número clásicos: 5

Personajes literarios en general: --

Personajes literarios específicos: La Cenicienta, Los Tres Cerditos, Alicia, La Sirenita, El Gato con Botas

Autoría: autor (cuentos de Andersen y Lewis Carroll), anónimos (fábulas) y populares (Hermanos Grimm y Perrault)

Observaciones generales: permite cambiar tamaño de letra, activar narración y autoplay. Incluye juegos en cada título. Es posible pagar para eliminar los anuncios



**CUENTOS CLÁSICOS PARA DORMIR.
FÁBULAS CORTAS PARA NIÑOS DE 0 A 8**

Meza Apps (www.miniworldapps.com.es)

40.6 MB

Categoría: libros

Sin valoraciones suficientes ★

Edad: 4/6, 7/9

Fecha recogida datos: 01/05/2019 – 18:26:05

Fecha creación: 26/04/2016

Fecha última versión: 26/04/2016

Idiomas interface: español, inglés, francés,
alemán, portugués y chino

Adquisición: gratuita con publicidad – sin compras
integradas

Tipos de contenidos: libros - ilustrados

Géneros: cuentos o adaptaciones de clásicos,
fábulas

Número títulos: 6

Idiomas contenidos: español, inglés, francés,
alemán, portugués y chino

Incluye clásicos: sí

Número clásicos: 6

Personajes literarios en general: --

Personajes literarios específicos: Los Tres
Cerditos, Caperucita, La Cenicienta, El Gato con
Botas, Alicia, La Princesa de *La Princesa y el
guisante*

Autoría: autor (cuentos de Lewis Carroll y
Andersen), anónimos (fábulas) y populares
(Hermanos Grimm y Perrault)

Observaciones generales: permite desactivar
música de fondo

CUENTOS CLÁSICOS PARA DORMIR

Miniworld Apps (www.miniworldapps.com.es)

15.93 MB

Categoría: libros

3.8 ★

Edad: 4/6, 7/9

Fecha recogida datos: 01/05/2019 – 18:47:01

Fecha creación: 25/04/2016

Fecha última versión: 12/01/2018

Idiomas interface: español, inglés, francés,
alemán, portugués y chino

Adquisición: gratuita con publicidad – sin
compras integradas

Tipos de contenidos: libros - ilustrados

Géneros: cuentos o adaptaciones de clásicos,
fábulas

Número títulos: 6

Idiomas contenidos: español, inglés, francés,
alemán, portugués y chino

Incluye clásicos: sí

Número clásicos: 6

Personajes literarios en general: --

Personajes literarios específicos: Los Tres
Cerditos, Caperucita, La Cenicienta, El Gato con
Botas, Alicia, La Princesa de *La Princesa y el
guisante*

Autoría: autor (cuentos de Lewis Carroll y
Andersen), anónimos (fábulas) y populares
(Hermanos Grimm y Perrault)

Observaciones generales: permite desactivar
música de fondo



CUENTOS CLÁSICOS PARA PEQUEÑOS LECTORES

Itbook Editorial (www.itbook.es)

14.2 MB

Categoría: libros

3.0 ★

Edad: 4/6

Fecha recogida datos: 13/04/2019 – 18:50:34

Fecha creación: 21/07/2015

Fecha última versión: 28/10/2015

Idiomas interface: español

Adquisición: gratuita - compras integradas individuales y en pack (un título gratuito completo)

Tipos de contenidos: libros – de imágenes

Géneros: cuentos o adaptaciones de clásicos, fábulas

Número títulos: 7

Idiomas contenidos: español

Incluye clásicos: sí

Número clásicos: 7

Personajes literarios en general: La Liebre y la Tortuga

Personajes literarios específicos: El Gato con Botas, Los Tres Cerditos, Hansel y Gretel, La Cenicienta, Caperucita, Alicia

Autoría: autor (fábulas atribuidas a Esopo y cuentos de Lewis Carroll), anónimos (fábulas) y populares (Hermanos Grimm y Perrault)

Observaciones generales: permite activar narración y permite selección de escenas. Se puede introducir el código de compra del libro en papel y obtener el título digital

CONTES EN VALENCIÀ

Itbook Editorial (www.itbook.es)

10.56 MB

Categoría: educación

2.5 ★

Edad: 4/6

Fecha recogida datos: 13/04/2019 – 18:59:12

Fecha creación: 02/11/2017

Fecha última versión: 02/01/2019

Idiomas interface: valenciano

Adquisición: gratuita - compras integradas individuales (un título gratuito completo)

Tipos de contenidos: libros – de imágenes

Géneros: cuentos o adaptaciones de clásicos, fábulas

Número títulos: 9

Idiomas contenidos: valenciano

Incluye clásicos: sí

Número clásicos: 9

Personajes literarios en general: La Liebre y la Tortuga

Personajes literarios específicos: Caperucita, Hansel y Gretel, Los Tres Cerditos, La Cenicienta, Alicia, El Gato con Botas, Pinocho, El Pastorcillo Mentiroso

Autoría: autor (fábulas tribuidas a Esopo y cuentos de Carlo Collodi y Lewis Carroll), anónimos (fábulas) y populares (Hermanos Grimm y Perrault)

Observaciones generales: sin narración. Se puede introducir el código de compra del libro en papel y obtener el título digital



CUENTOS CLÁSICOS PARA IR A DORMIR

Tratex Apps (Sin sitio web)

Android – 21.59 MB

Categoría: libros

4.3 ★

Edad: 4/6, 7/9

Fecha recogida datos: 02/05/2019 – 09:42:27

Fecha creación: 18/05/2018

Fecha última versión: 18/05/2018

Idiomas interface: español, inglés, francés, alemán, portugués, chino, turco y eslovaco

Adquisición: gratuita con publicidad - sin compras integradas

Tipos de contenidos: libros - ilustrados

Géneros: cuentos o adaptaciones de clásicos

Número títulos: 9

Idiomas contenidos: español, inglés, francés, alemán, portugués, chino, turco y eslovaco

Incluye clásicos: sí

Número clásicos: 9

Personajes literarios en general: --

Personajes literarios específicos: Alicia, Rapunzel, La Reina de las Nieves, La Bella y la Bestia, La Cenicienta, Blancanieves, La Sirenita, La Bella Durmiente, La Princesa de La Princesa y el guisante

Autoría: autor (cuentos de Andersen y Lewis Carroll), anónimos (cuentos) y populares (Hermanos Grimm y Perrault)

Observaciones generales: permite desactivar música de fondo



CUENTOS CORTOS PARA DORMIR

Belén González (Sin sitio web)

iOS – 46.7 MB

Categoría: libros

Sin valoraciones suficientes ★

Edad: 4/6, 7/9

Fecha recogida datos: 13/04/2019 – 19:26:55

Fecha creación: 21/10/2017

Fecha última versión: 21/10/2017

Idiomas interface: español, inglés, francés, portugués, alemán, italiano, ruso, polaco, turco y chino

Adquisición: gratuita con publicidad - sin compras integradas

Tipos de contenidos: libros - ilustrados

Géneros: cuentos o adaptaciones de clásicos

Número títulos: 14

Idiomas contenidos: español, inglés, francés, portugués, alemán, italiano, ruso, polaco, turco y chino

Incluye clásicos: sí

Número clásicos: 14

Personajes literarios en general: El Lobo y la Zorra

Personajes literarios específicos: Blancanieves, Caperucita, La Cenicienta, Hansel y Gretel, La Bella Durmiente, Rumpelstiltskin, Las Siete Cabritillas, Los Músicos de Bremen, Pulgarcito, Rapunzel, El Sastrecillo Valiente, La Muchacha de *Las Tres Hilanderas*, El Zapatero y los Duendes

Autoría: autor (fábulas atribuidas a Esopo) y populares (Hermanos Grimm y Perrault)

Observaciones generales: --



CUENTOS CORTOS PARA NIÑOS

Stanislau Karaleuski (Sin sitio web)

iOS – 32.6 MB

Categoría: libros

Sin valoraciones suficientes ★

Edad: 0/3, 4/6

Fecha recogida datos: 02/05/2019 – 10:28:53

Fecha creación: 16/10/2018

Fecha última versión: 22/11/2018

Idiomas interface: español

Adquisición: de pago - sin compras integradas

Tipos de contenidos: libros – de imágenes

Géneros: cuentos

Número títulos: 5

Idiomas contenidos: español

Incluye clásicos: no

Número clásicos: --

Personajes literarios en general: --

Personajes literarios específicos: --

Autoría: --

Observaciones generales: permite activar música de fondo y selección de escenas. Cada título incluye resumen



CUENTOS DE HADAS PARA NIÑOS

Better World (www.amayakids.com)

85.8 MB

Categoría: libros

4.5 ★

Edad: 4/6, 7/9

Fecha recogida datos: 18/04/2019 – 10:48:22

Fecha creación: 11/12/2014

Fecha última versión: 30/12/2018

Idiomas interface: español, inglés, francés, alemán, coreano y ruso

Adquisición: gratuita - compras integradas individuales y en pack (sistema de compra de créditos para la compra de títulos)

Tipos de contenidos: libros - ilustrados

Géneros: cuentos o adaptaciones de clásicos, fábulas

Número títulos: 28

Idiomas contenidos: español, inglés, francés, alemán, coreano y ruso

Incluye clásicos: sí

Número clásicos: 16

Personajes literarios en general: --

Personajes literarios específicos: El Gato con Botas, Caperucita, Blancanieves, Ricitos de Oro, La Bella Durmiente, La Princesa de *La Princesa y el guisante*, La Reina de las Nieves, Madre Nieve, Rumpelstiltskin, La Bella y la Bestia, El Patito Feo, Los Tres Cerditos, La Muchacha de *Las Tres Hilanderas*, Las Siete Cabritillas, La Cenicienta, El Soldado de *El yesquero*

Autoría: autor (cuentos de Andersen), anónimos (fábulas y cuentos) y populares (Hermanos Grimm y Perrault)

Observaciones generales: permite interactividad, activar narración y a veces requiere participación para continuar. Desplegables pop-up con narración en algunas páginas

CUENTOS DE HADAS. LIBROS Y JUEGOS PARA NIÑOS

AmayaKids (www.amayasoft.com)

70.11 MB

Categoría: educación

4.6 ★

Edad: 4/6, 7/9

Fecha recogida datos: 18/04/2019 – 11:35:01

Fecha creación: 05/12/2014

Fecha última versión: 30/03/2018

Idiomas interface: español, inglés, francés, alemán, coreano y ruso

Adquisición: gratuita - compras integradas individuales y en pack (sistema de compra de créditos para la compra de títulos)

Tipos de contenidos: libros - ilustrados

Géneros: cuentos o adaptaciones de clásicos, fábulas

Número títulos: 28

Idiomas contenidos: español, inglés, francés, alemán, coreano y ruso

Incluye clásicos: sí

Número clásicos: 16

Personajes literarios en general: --

Personajes literarios específicos: El Gato con Botas, Caperucita, Blancanieves, Ricitos de Oro, La Bella Durmiente, La Princesa de *La Princesa y el guisante*, La Reina de las Nieves, Madre Nieve, Rumpelstiltskin, La Bella y la Bestia, El Patito Feo, Los Tres Cerditos, La Muchacha de *Las Tres Hilanderas*, Las Siete Cabritillas, La Cenicienta, El Soldado de *El yesquero*

Autoría: autor (cuentos de Andersen), anónimos (fábulas y cuentos) y populares (Hermanos Grimm y Perrault)

Observaciones generales: permite interactividad, activar narración y a veces requiere participación para continuar. Desplegables pop-up con narración en algunas páginas



CUENTOS INFANTILES CON VALORES

Bosque de fantasías (www.bosquedefantasias.com)

Android – 46.67 MB

Categoría: educación

4.4 ★

Edad: 4/6, 7/9

Fecha recogida datos: 18/04/2019 – 12:25:50

Fecha creación: 14/04/2018

Fecha última versión: 31/07/2018

Idiomas interface: español

Adquisición: gratuita con publicidad - sin compras integradas

Tipos de contenidos: libros - ilustrados

Géneros: cuentos o adaptaciones de clásicos, fábulas

Número títulos: 24

Idiomas contenidos: español

Incluye clásicos: sí

Número clásicos: 11

Personajes literarios en general: La Cigarra y la Hormiga, La Zorra y el Cuervo, Los Dos Cangrejos

Personajes literarios específicos: La Lechera, El Patito Feo, Los Tres Cerditos, Pinocho, El Gato con Botas, Peter Pan, Hansel y Gretel, Hermano y Hermana

Autoría: autor (fábulas atribuidas a Esopo y cuentos de Andersen, Carlo Collodi y James Matthew Barrie), anónimos (fábulas) y populares (Hermanos Grimm y Perrault)

Observaciones generales: permite silenciar el sonido e ir al final o volver al inicio de la historia



CUENTOS INFANTILES DE DIBUJOS ANIMADOS EN INGLÉS 1 FREE

Haiyan Hu (Sin sitio web)

iOS – 151 MB

Categoría: educación

4.5 ★

Edad: 4/6

Fecha recogida datos: 18/04/2019 – 13:07:45

Fecha creación: 18/01/2012

Fecha última versión: 24/10/2013

Idiomas interface: inglés

Adquisición: gratuita – sin compras integradas

Tipos de contenidos: videolibros – de imágenes

Géneros: cuentos

Número títulos: 16

Idiomas contenidos: inglés

Incluye clásicos: no

Número clásicos: --

Personajes literarios en general: --

Personajes literarios específicos: --

Autoría: --

Observaciones generales: permite parar y reanudar el vídeo, o pasar al siguiente cuento. Hay una aplicación igual de pago sin anuncios, pero ésta tampoco los tiene



CUENTOS INFANTILES DE DIBUJOS ANIMADOS EN INGLÉS 2 FREE

Haiyan Hu (Sin sitio web)

iOS – 191 MB

Categoría: educación

Sin valoraciones suficientes ★

Edad: 4/6

Fecha recogida datos: 18/04/2019 – 13:25:06

Fecha creación: 05/02/2013

Fecha última versión: 24/10/2013

Idiomas interface: inglés

Adquisición: gratuita – sin compras integradas

Tipos de contenidos: videolibros – de imágenes

Géneros: cuentos

Número títulos: 16

Idiomas contenidos: inglés

Incluye clásicos: no

Número clásicos: --

Personajes literarios en general: --

Personajes literarios específicos: --

Autoría: --

Observaciones generales: permite parar y reanudar el vídeo, o pasar al siguiente cuento. Hay una aplicación igual de pago sin anuncios, pero ésta tampoco los tiene



CUENTOS INFANTILES PARA LUCAS

Rhappsody Technologies (www.rhappsody.net/es/)

4.2 MB

Categoría: educación

Sin valoraciones suficientes ★

Edad: 7/9

Fecha recogida: 18/04/2019 – 13:58:14

Fecha creación: 06/04/2019

Fecha última versión: 17/04/2019

Idiomas interface: español e inglés

Adquisición: gratuita con publicidad – sin compras integradas

Tipos de contenidos: libros - ilustrados y sin ilustraciones

Géneros: cuentos o adaptaciones de clásicos, fábulas

Número títulos: 52

Idiomas contenidos: español e inglés

Incluye clásicos: sí

Número clásicos: 40

Personajes literarios en general: La Liebre y la Tortuga, Los Ratones de *Los Ratones poniendo el cascabel al Gato*, La Paloma y la Hormiga, La Cigarra y la Hormiga, El Asno y la Perrita, Los Viandantes de *Los Viandantes y el Oso*, Los Dos Cangrejos, La Zorra de *La Zorra y las uvas*, El León y el Ratón, El Perro de *El Perro y su reflejo en el río*, El Mosquito y el Toro, El Lobo y la Cabra, El Lobo y el Cordero, La Zorra y el León Anciano, El Cuervo Sediento



CUENTOS INFANTILES PARA LUCAS

Rhappsody Technologies
(www.rhappsody.net/es/)

8.7 MB

Categoría: entretenimiento

4.0 ★

Edad: 7/9

Fecha recogida: 18/04/2019 – 13:48:02

Fecha creación: 14/11/2013

Fecha última versión: 30/05/2018

Idiomas interface: español

Adquisición: gratuita con publicidad – sin compras integradas

Tipos de contenidos: libros - ilustrados y sin ilustraciones

Géneros: cuentos o adaptaciones de clásicos, fábulas

Número títulos: 38

Idiomas contenidos: español

Incluye clásicos: sí

Número clásicos: 26

Personajes literarios en general: La Liebre y la Tortuga

<p>Personajes literarios específicos: Barba Azul, La Bella Durmiente, La Bella y la Bestia, Blancanieves, Caperucita, La Cenicienta, El Flautista de Hamelín, El Gato con Botas, Hansel y Gretel, Jack de <i>Jack y las habichuelas mágicas</i>, Los Músicos de Bremen, El Pastorcillo Mentiroso, El Patito Feo, La Cerillera, Pinocho, La Princesa de <i>La Princesa y el guisante</i>, Pulgarcito, Rapunzel, Ricitos de Oro, Rumpelstiltskin, Las Siete Cabritillas, La Sirenita, El Soldadito de Plomo, El Emperador de <i>El traje nuevo del Emperador</i>, Los Tres Cerditos</p> <p>Autoría: autor (fábulas atribuidas a Esopo, cuentos de Andersen y Carlo Collodi), anónimos (cuentos y fábulas) y populares (Hermanos Grimm y Perrault)</p>	<p>Personajes literarios específicos: Barba Azul, La Bella Durmiente, La Bella y la Bestia, Blancanieves, Caperucita, La Cenicienta, El Flautista de Hamelín, El Gato con Botas, Hansel y Gretel, Jack de <i>Jack y las habichuelas mágicas</i>, Los Músicos de Bremen, El Pastorcillo Mentiroso, El Patito Feo, La Cerillera, Pinocho, La Princesa de <i>La Princesa y el guisante</i>, Pulgarcito, Rapunzel, Ricitos de Oro, Rumpelstiltskin, Las Siete Cabritillas, La Sirenita, El Soldadito de Plomo, El Emperador de <i>El traje nuevo del Emperador</i>, Los Tres Cerditos</p> <p>Autoría: autor (fábulas atribuidas a Esopo, cuentos de Andersen y Carlo Collodi), anónimos (cuentos y fábulas) y populares (Hermanos Grimm y Perrault)</p>
<p>Observaciones generales: títulos marcados con semáforo de valoración, recomendada lectura previa de los padres en los marcados en rojo y amarillo. Permite eliminar los anuncios pagando</p>	<p>Observaciones generales: títulos marcados con semáforo de valoración, recomendada lectura previa de los padres en los marcados en rojo y amarillo. Permite eliminar los anuncios pagando</p>



CUENTOS PARA DORMIR

IVR (Sin sitio web)

Android – 8.41 MB

Categoría: entretenimiento

4.4 ★

Edad: 4/6, 7/9

Fecha recogida datos: 18/04/2019 – 18:01:13

Fecha creación: 04/09/2016

Fecha última versión: 11/02/2019

Idiomas interface: español

Adquisición: gratuita con publicidad – sin compras integradas

Tipos de contenidos: libros – ilustrados

Géneros: cuentos o adaptaciones de clásicos, fábulas, versiones o actualizaciones de los clásicos, leyendas o mitos

Número títulos: 46

Idiomas contenidos: español

Incluye clásicos: sí

Número clásicos: 15

Personajes literarios en general: La Cigarra y la Hormiga, La Liebre y la Tortuga, El Molinero y su Hijo, La Zorra sin rabo de *La Zorra con el rabo cortado*

Personajes literarios específicos: Caperucita, El Gigante Egoísta, El Emperador de *El Ruiseñor*, El Sastrecillo Valiente, Juan Sin Miedo, El Pastorcillo Mentiroso, La Cerillera, La La Ratita Presumida, Jack de *Jack y las habichuelas mágicas*, La Niña de *Los zapatos rojos*, Rumpelstiltskin

Autoría: autor (fábulas atribuidas a Esopo, cuentos de Oscar Wilde y de Andersen), anónimos (fábulas y cuentos) y populares (Hermanos Grimm y Perrault)

Observaciones generales: permite cambiar tamaño de letra

- Versiones: *Caperucita* (1)



CUENTOS PARA DORMIR HD

Lisbon Labs (www.apps.lisbonlabs.com)

37.1 MB

Categoría: educación

4.0 ★

Edad: 4/6, 7/9

Fecha recogida datos: 02/05/2019 – 11:48:14

Fecha creación: 21/04/2011

Fecha última versión: 05/10/2017

Idiomas interface: español

Adquisición: gratuita – compras integradas individuales y en pack (tres títulos gratuitos completos)

Tipos de contenidos: libros – de imágenes

Géneros: cuentos o adaptaciones de clásicos, fábulas, leyendas o mitos

Número títulos: 109

Idiomas contenidos: español

Incluye clásicos: sí

Número clásicos: 63

Personajes literarios en general: La Zorra y el Cuervo, El Lobo y el Perro, El Molinero y su Hijo, El Ratón de Campo y el Ratón de Ciudad, El Labrador y la Serpiente, El Avaro de *El Avaro y el oro*, Los Ratones de *Los Ratones poniendo el cascabel al Gato*, El Viento y el Sol, La Tortuga y el Águila, El León y el Ratón, La Liebre y la Tortuga, La Cigarra y la Hormiga, El Perro de *El Perro y su reflejo en el río*, El Labrador y sus Hijos de *El conjunto de palos*, Los Monos Bailarines

CUENTOS PARA DORMIR

Lisbon Labs (www.apps.lisbonlabs.com)

41.66 MB

Categoría: educación

3.5 ★

Edad: 4/6, 7/9

Fecha recogida datos: 02/05/2019 – 12:59:11

Fecha creación: 12/12/2011

Fecha última versión: 25/09/2018

Idiomas interface: español

Adquisición: gratuita – compras integradas individuales y en pack (tres títulos gratuitos completos)

Tipos de contenidos: libros – de imágenes

Géneros: cuentos o adaptaciones de clásicos, fábulas, leyendas o mitos

Número títulos: 109

Idiomas contenidos: español

Incluye clásicos: sí

Número clásicos: 63

Personajes literarios en general: La Zorra y el Cuervo, El Lobo y el Perro, El Molinero y su Hijo, El Ratón de Campo y el Ratón de Ciudad, El Labrador y la Serpiente, El Avaro de *El Avaro y el oro*, Los Ratones de *Los Ratones poniendo el cascabel al Gato*, El Viento y el Sol, La Tortuga y el Águila, El León y el Ratón, La Liebre y la Tortuga, La Cigarra y la Hormiga, El Perro de *El Perro y su reflejo en el río*, El Labrador y sus Hijos de *El conjunto de palos*, Los Monos Bailarines

Personajes literarios específicos: El Flautista de Hamelín, Rapunzel, El Pastorcillo Mentiroso, El Sastrecillo Valiente, Las Siete Cabritillas, Barba Azul, El Príncipe y el Mendigo, El Cascanueces, El Muchacho de *La Oca de Oro*, La Reina de las Nieves, Jim Hawkins, Heidi, Mowgli, El Avaro de *La Gallina de los huevos de oro*, El Gigante Egoísta, Pulgarcita, Scheherezade, Alí Babá, La Bella y la Bestia, Peter Pan, Rumpelstiltskin, Aladín, La Sirenita, Pinocho, Simbad, Gulliver, Los Músicos de Bremen, Alicia, El Zapatero y los Duendes, Hansel y Gretel, Jack de *Jack y las habichuelas mágicas*, El Gato con Botas, El Lobo con Piel de Cordero, Blancanieves, Androcles, El Soldadito de Plomo, El Emperador de *El traje nuevo del Emperador*, La Princesa de *La Princesa y el guisante*, El Príncipe Rana, El Patito Feo, Los Tres Cerditos, Ricitos de Oro, Caperucita, La Bella Durmiente, La Cenicienta, El Príncipe de *El agua de la vida*, El Pescador y el Genio, Las Princesas Bailarinas

Autoría: autor (fábulas atribuidas a Esopo y cuentos de Andersen, Carlo Collodi, Lewis Carroll, Jonathan Swift, Rudyard Kipling, Johanna Spyri, Robert Louis Stevenson, Ernst Theodor Amadeus Hoffmann, Mark Twain, Oscar Wilde y James Matthew Barrie), anónimos (cuentos y fábulas) y populares (hermanos Grimm y Perrault)

Observaciones generales: permite activar narración, subtítulos, autoplay y grabar la propia voz. Cada título incluye resumen

Personajes literarios específicos: El Flautista de Hamelín, Rapunzel, El Pastorcillo Mentiroso, El Sastrecillo Valiente, Las Siete Cabritillas, Barba Azul, El Príncipe y el Mendigo, El Cascanueces, El Muchacho de *La Oca de Oro*, La Reina de las Nieves, Jim Hawkins, Heidi, Mowgli, El Avaro de *La Gallina de los huevos de oro*, El Gigante Egoísta, Pulgarcita, Scheherezade, Alí Babá, La Bella y la Bestia, Peter Pan, Rumpelstiltskin, Aladín, La Sirenita, Pinocho, Simbad, Gulliver, Los Músicos de Bremen, Alicia, El Zapatero y los Duendes, Hansel y Gretel, Jack de *Jack y las habichuelas mágicas*, El Gato con Botas, El Lobo con Piel de Cordero, Blancanieves, Androcles, El Soldadito de Plomo, El Emperador de *El traje nuevo del Emperador*, La Princesa de *La Princesa y el guisante*, El Príncipe Rana, El Patito Feo, Los Tres Cerditos, Ricitos de Oro, Caperucita, La Bella Durmiente, La Cenicienta, El Príncipe de *El agua de la vida*, El Pescador y el Genio, Las Princesas Bailarinas

Autoría: autor (fábulas atribuidas a Esopo y cuentos de Andersen, Carlo Collodi, Lewis Carroll, Jonathan Swift, Rudyard Kipling, Johanna Spyri, Robert Louis Stevenson, Ernst Theodor Amadeus Hoffmann, Mark Twain, Oscar Wilde y James Matthew Barrie), anónimos (cuentos y fábulas) y populares (hermanos Grimm y Perrault)

Observaciones generales: permite activar narración, subtítulos, autoplay y grabar la propia voz. Cada título incluye resumen



CUENTOS POPULARES. CUENTOS ORIGINALES

Pengli li (Sin sitio web)

iOS – 134 MB

Categoría: entretenimiento

Sin suficientes valoraciones ★

Edad: 7/9

Fecha recogida datos: 18/04/2019 – 20:21:23

Fecha creación: 15/06/2012

Fecha última versión: 02/01/2017

Idiomas interface: español

Adquisición: gratuita con publicidad – sin compras integradas

Tipos de contenidos: libros – ilustrados

Géneros: cuentos, leyendas o mitos

Número títulos: 40

Idiomas contenidos: español

Incluye clásicos: no

Número clásicos: --

Personajes literarios en general: --

Personajes literarios específicos: --

Autoría: --

Observaciones generales: permite selección de escenas y activar narración solo en algunos cuentos. Son cuentos populares japoneses



EL BAÚL DE LOS MONSTRUOS

Itbook Editorial (www.itbook.es)

iOS – 231 MB

Categoría: libros

3.0 ★

Edad: 4/6, 7/9, 10/12

Fecha recogida datos: 19/04/2019 – 20:02:13

Fecha creación: 23/10/2012

Fecha última versión: 02/10/2013

Idiomas interface: español, inglés, francés, alemán y catalán

Adquisición: gratuita – compras integradas individuales y en pack (un título gratuito completo)

Tipos de contenidos: libros – de imágenes

Géneros: cuentos

Número títulos: 4

Idiomas contenidos: español, inglés, francés, alemán y catalán

Incluye clásicos: no

Número clásicos: --

Personajes literarios en general: --

Personajes literarios específicos: --

Autoría: --

Observaciones generales: permite interactividad, activar narración, seleccionar mayúscula o minúscula, grabar la propia voz, selección de escenas e incluye puzzles



EPIC AUDIO LIBRARY STORY BOOKS

Intuary (www.farfaria.com)

76 MB

Categoría: educación

4.5 ★

Edad: 0/3, 4/6, 7/9

Fecha recogida datos: 19/04/2019 – 20:30:05

Fecha creación: 16/09/2015

Fecha última versión: 25/02/2019

Idiomas interface: inglés

Adquisición: gratuita – compras integradas con suscripción mensual, suscripción anual, suscripción de por vida y oferta un libro gratis cada día

Tipos de contenidos: libros – de imágenes e ilustrados

Géneros: cuentos o adaptaciones de clásicos, fábulas, versiones o actualizaciones de los clásicos, libros de conocimientos, biografías, rimas y canciones, de aprendizaje de idiomas, leyendas o mitos, historias religiosas

Número títulos: 2.219

Idiomas contenidos: inglés, español (algunos) y chino (algunos)

Incluye clásicos: sí

Número clásicos: 51

Personajes literarios en general: El Labrador y sus Hijos de *El conjunto de palos*, El León y el Ratón, La Liebre y la Tortuga, El Leñador y su Mujer de *Los deseos ridículos*, El Ratón de Campo y el Ratón de Ciudad

FARFARIA LIBROS INFANTILES

FarFaria (www.farfaria.com)

22.83 MB

Categoría: educación

4.1 ★

Edad: 0/3, 4/6, 7/9

Fecha recogida datos: 19/04/2019 – 23:37:12

Fecha creación: 26/03/2014

Fecha última versión: 02/05/2018

Idiomas interface: inglés

Adquisición: gratuita – compras integradas con suscripción mensual, suscripción anual, suscripción de por vida y oferta un libro gratis cada día

Tipos de contenidos: libros – de imágenes e ilustrados

Géneros: cuentos o adaptaciones de clásicos, fábulas, versiones o actualizaciones de los clásicos, libros de conocimientos, biografías, rimas y canciones, de aprendizaje de idiomas, leyendas o mitos, historias religiosas

Número títulos: 2.219

Idiomas contenidos: inglés, español (algunos) y chino (algunos)

Incluye clásicos: sí

Número clásicos: 51

Personajes literarios en general: El Labrador y sus Hijos de *El conjunto de palos*, El León y el Ratón, La Liebre y la Tortuga, El Leñador y su Mujer de *Los deseos ridículos*, El Ratón de Campo y el Ratón de Ciudad

Personajes literarios específicos: Aladín, Alicia, La Bella y la Bestia, La Cenicienta, Jack de *Jack y las habichuelas mágicas*, La Sirenita, Hansel y Gretel, Peter Pan, El Flautista de Hamelín, Pinocho, Pulgarcita, Dorothy, Rumpelstiltskin, El Gigante Egoísta, La Bella Durmiente, Blancanieves, Los Músicos de Bremen, El Emperador de *El traje nuevo del Emperador*, El Príncipe Rana, Ricitos de Oro, Caperucita, El Príncipe y el Mendigo, El Gato con Botas, Los Tres Cerditos, El Patito Feo, El Muchacho de *La Oca de Oro*, Ida, El Cascanueces, La Princesa de *La Princesa y el guisante*, Rapunzel, La Reina de las Nieves, Jim Hawkins, Tom Sawyer, El Pastorcillo Mentiroso, Quasimodo, El Pescador y su Mujer

Autoría: autor (fábulas atribuidas a Esopo y cuentos de Andersen, Carlo Collodi, Mark Twain, Lewis Carroll, James Matthew Barrie, Oscar Wilde, Lyman Frank, Ernst Theodor Amadeus Hoffmann, Robert Louis Stevenson y Victor Hugo), anónimos (fábulas y cuentos anónimos) y populares (Hermanos Grimm y Perrault)

Observaciones generales: permite activar narración y autoplay, leer primeras páginas de cada título, títulos organizados según grados educativos, islas temáticas, personajes o popularidad. Dentro de cada isla temática organizados de la A a la Z, más populares, nuevos o nivel de lectura. Incluye sección de club de lectura.

- Adaptaciones diferentes: *La Cenicienta* (2), *Jack y las habichuelas mágicas* (2), *El Príncipe Rana* (2), *Caperucita* (2), *La Liebre y la Tortuga* (2) y *El Pastorcillo Mentiroso* (2)

- Versiones: *Jack y las habichuelas mágicas* (1), *La Liebre y la Tortuga* (1), *El Pastorcillo Mentiroso* (1), *El Príncipe Rana* (1) y *El Ratón de Campo y el Ratón de Ciudad* (1)

Personajes literarios específicos: Aladín, Alicia, La Bella y la Bestia, La Cenicienta, Jack de *Jack y las habichuelas mágicas*, La Sirenita, Hansel y Gretel, Peter Pan, El Flautista de Hamelín, Pinocho, Pulgarcita, Dorothy, Rumpelstiltskin, El Gigante Egoísta, La Bella Durmiente, Blancanieves, Los Músicos de Bremen, El Emperador de *El traje nuevo del Emperador*, El Príncipe Rana, Ricitos de Oro, Caperucita, El Príncipe y el Mendigo, El Gato con Botas, Los Tres Cerditos, El Patito Feo, El Muchacho de *La Oca de Oro*, Ida, El Cascanueces, La Princesa de *La Princesa y el guisante*, Rapunzel, La Reina de las Nieves, Jim Hawkins, Tom Sawyer, El Pastorcillo Mentiroso, Quasimodo, El Pescador y su Mujer

Autoría: autor (fábulas atribuidas a Esopo y cuentos de Andersen, Carlo Collodi, Mark Twain, Lewis Carroll, James Matthew Barrie, Oscar Wilde, Lyman Frank, Ernst Theodor Amadeus Hoffmann, Robert Louis Stevenson y Victor Hugo), anónimos (fábulas y cuentos anónimos) y populares (Hermanos Grimm y Perrault)

Observaciones generales: permite activar narración y autoplay, leer primeras páginas de cada título, títulos organizados según grados educativos, islas temáticas, personajes o popularidad. Dentro de cada isla temática organizados de la A a la Z, más populares, nuevos o nivel de lectura. Incluye sección de club de lectura.

- Adaptaciones diferentes: *La Cenicienta* (2), *Jack y las habichuelas mágicas* (2), *El Príncipe Rana* (2), *Caperucita* (2), *La Liebre y la Tortuga* (2) y *El Pastorcillo Mentiroso* (2)

- Versiones: *Jack y las habichuelas mágicas* (1), *La Liebre y la Tortuga* (1), *El Pastorcillo Mentiroso* (1), *El Príncipe Rana* (1) y *El Ratón de Campo y el Ratón de Ciudad* (1)



EPIC! KIDS` BOOKS AND VIDEOS

Epic! Creations (www.getepic.com)

65.8 MB

Categoría: educación

4.5 ★

Edad: 0/3, 4/6, 7/9, 10/12

Fecha recogida datos: 20/04/2019 – 07:32:07

Fecha creación: 16/10/2013

Fecha última versión: 19/04/2019

Idiomas interface: español

Adquisición: gratuita – compras integradas con suscripción trimestral, semestral y anual (un mes gratuito de prueba de todos los títulos)

Tipos de contenidos: libros, audiolibros, videolibros – de imágenes e ilustrados

Géneros: cuentos o adaptaciones de clásicos, fábulas, versiones o actualizaciones de los clásicos, cómics, libros de conocimientos, biografías, rimas y canciones, de aprendizaje de idiomas, leyendas o mitos, historias religiosas

Número títulos: 35.000

Idiomas contenidos: inglés, español (algunos), francés (algunos) y chino (algunos)

Incluye clásicos: sí

Número clásicos: 124

Personajes literarios en general: La Liebre y la Tortuga, El Viento y el Sol, La Cigarra y la Hormiga, La Zorra de *La Zorra y las uvas*

EPIC! LIBROS PARA NIÑOS

Epic! Creations (www.getepic.com)

17.79 MB

Categoría: educación

4.2 ★

Edad: 0/3, 4/6, 7/9, 10/12

Fecha recogida datos: 20/04/2019 – 13:08:16

Fecha creación: 21/05/2015

Fecha última versión: 12/04/2019

Idiomas interface: español

Adquisición: gratuita – compras integradas con suscripción trimestral, semestral y anual (un mes gratuito de prueba de todos los títulos)

Tipos de contenidos: libros, audiolibros, videolibros – de imágenes e ilustrados

Géneros: cuentos o adaptaciones de clásicos, fábulas, versiones o actualizaciones de los clásicos, cómics, libros de conocimientos, biografías, rimas y canciones, de aprendizaje de idiomas, leyendas o mitos, historias religiosas

Número títulos: 35.000

Idiomas contenidos: inglés, español (algunos), francés (algunos) y chino (algunos)

Incluye clásicos: sí

Número clásicos: 124

Personajes literarios en general: La Liebre y la Tortuga, El Viento y el Sol, La Cigarra y la Hormiga, La Zorra de *La Zorra y las uvas*

Personajes literarios específicos: Tom Sawyer, La Princesa de *La Princesa y el guisante*, Blancanieves, Ricitos de Oro, La Cenicienta, Hansel y Gretel, El Patito Feo, Dorothy, Alicia, El Flautista de Hamelín, Mowgli, Caperucita, El Zapatero y los Duendes, El Cascanueces, El Emperador de *El traje nuevo del Emperador*, La Bella Durmiente, Aladín, Los Tres Cerditos, La Sirenita, Jack de *Jack y las habichuelas mágicas*, Pulgarcita, La Reina de las Nieves, Rapunzel, Peter Pan, El Príncipe Feliz, Alí Babá, La Cerillera, Colás el Chico y Colás el Grande, El Príncipe Rana, El Muchacho de *La Oca de Oro*, Pinocho, La Lechera, El Lobo con Piel de Cordero, El Pastorcillo Mentiroso, Rumpelstiltskin, Barba Azul, El Gato con Botas, Riquete el del Copete, Pulgarcito, El Soldadito de Plomo, Las Hermanas Buena y Mala de *Las Hadas*

Autoría: autor (fábulas atribuidas a Esopo y cuentos de Andersen, Mark Twain, Lewis Carroll, Rudyard Kipling, Lyman Frank, Ernst Theodor Amadeus Hoffmann, James Matthew Barrie, Oscar Wilde y Carlo Collodi), anónimos (fábulas y cuentos) y populares (Hermanos Grimm y Perrault)

Observaciones generales: permite activar autoplay para algunos títulos, subrayar, puntuar el título, crear cuatro perfiles de lector (según el perfil aparecerán diferentes títulos). Se indica edad recomendada en cada título y duración aproximada de lectura. Títulos organizados en amplia variedad de categorías. Permite búsqueda por título, autor, palabra clave, colección y categorías. Se incluyen test y algunos títulos bilingües.

- Adaptaciones diferentes: *Blancanieves y los Siete Enanitos* (6), *El Mago de Oz* (4), *La Liebre y la Tortuga* (5), *Ricitos de Oro y los Tres Osos* (6), *El Zapatero y los Duendes* (4), *El Cascanueces y el Rey de los Ratones* (2), *Caperucita* (7), *La Bella Durmiente* (4), *Aladín* (3), *Los Tres Cerditos* (6), *El Patito Feo* (3), *La Cenicienta* (9), *La Princesa y el guisante* (2), *La Sirenita* (2), *Jack y las habichuelas mágicas* (2), *Pulgarcita* (3), *Alicia en el país de las maravillas* (5), *Rapunzel* (2), *Peter Pan* (2), *El traje nuevo del Emperador* (3), *Pinocho* (2), *Hansel y Gretel* (3), *El Gato con Botas* (2)

- Versiones: *La Princesa y el guisante* (1), *Blancanieves y los Siete Enanitos* (2), *Ricitos de Oro y los Tres Osos* (1), *La Cenicienta* (2), *Hansel y Gretel* (2), *El Patito Feo* (1), *Alicia en el país de las maravillas* (1), *Caperucita* (1), *El traje nuevo del Emperador* (1), *La Liebre y la Tortuga* (1), *Los Tres Cerditos* (1), *El Zapatero y los Duendes* (1) y *Rumpelstiltskin* (1)

Personajes literarios específicos: Tom Sawyer, La Princesa de *La Princesa y el guisante*, Blancanieves, Ricitos de Oro, La Cenicienta, Hansel y Gretel, El Patito Feo, Dorothy, Alicia, El Flautista de Hamelín, Mowgli, Caperucita, El Zapatero y los Duendes, El Cascanueces, El Emperador de *El traje nuevo del Emperador*, La Bella Durmiente, Aladín, Los Tres Cerditos, La Sirenita, Jack de *Jack y las habichuelas mágicas*, Pulgarcita, La Reina de las Nieves, Rapunzel, Peter Pan, El Príncipe Feliz, Alí Babá, La Cerillera, Colás el Chico y Colás el Grande, El Príncipe Rana, El Muchacho de *La Oca de Oro*, Pinocho, La Lechera, El Lobo con Piel de Cordero, El Pastorcillo Mentiroso, Rumpelstiltskin, Barba Azul, El Gato con Botas, Riquete el del Copete, Pulgarcito, El Soldadito de Plomo, Las Hermanas Buena y Mala de *Las Hadas*

Autoría: autor (fábulas atribuidas a Esopo y cuentos de Andersen, Mark Twain, Lewis Carroll, Rudyard Kipling, Lyman Frank, Ernst Theodor Amadeus Hoffmann, James Matthew Barrie, Oscar Wilde y Carlo Collodi), anónimos (fábulas y cuentos) y populares (Hermanos Grimm y Perrault)

Observaciones generales: permite activar autoplay para algunos títulos, subrayar, puntuar el título, crear cuatro perfiles de lector (según el perfil aparecerán diferentes títulos). Se indica edad recomendada en cada título y duración aproximada de lectura. Títulos organizados en amplia variedad de categorías. Permite búsqueda por título, autor, palabra clave, colección y categorías. Se incluyen test y algunos títulos bilingües.

- Adaptaciones diferentes: *Blancanieves y los Siete Enanitos* (6), *El Mago de Oz* (4), *La Liebre y la Tortuga* (5), *Ricitos de Oro y los Tres Osos* (6), *El Zapatero y los Duendes* (4), *El Cascanueces y el Rey de los Ratones* (2), *Caperucita* (7), *La Bella Durmiente* (4), *Aladín* (3), *Los Tres Cerditos* (6), *El Patito Feo* (3), *La Cenicienta* (9), *La Princesa y el guisante* (2), *La Sirenita* (2), *Jack y las habichuelas mágicas* (2), *Pulgarcita* (3), *Alicia en el país de las maravillas* (5), *Rapunzel* (2), *Peter Pan* (2), *El traje nuevo del Emperador* (3), *Pinocho* (2), *Hansel y Gretel* (3), *El Gato con Botas* (2)

- Versiones de: *La Princesa y el guisante* (1), *Blancanieves y los Siete Enanitos* (2), *Ricitos de Oro y los Tres Osos* (1), *La Cenicienta* (2), *Hansel y Gretel* (2), *El Patito Feo* (1), *Alicia en el país de las maravillas* (1), *Caperucita* (1), *El traje nuevo del Emperador* (1), *La Liebre y la Tortuga* (1), *Los Tres Cerditos* (1), *El Zapatero y los Duendes* (1) y *Rumpelstiltskin* (1)



FÁBULAS INFANTILES Y CUENTOS

IDZ Digital Private Limited (www.idzdigital.com)

54.8 MB

Categoría: educación

Sin valoraciones suficientes ★

Edad: 0/3, 4/6

Fecha recogida datos: 20/04/2019 – 17:03:28

Fecha creación: 06/02/2017

Fecha última versión: 18/06/2018

Idiomas interface: español, inglés, francés, portugués, italiano, coreano, chino, ruso y neerlandés

Adquisición: gratuita – compras integradas en pack (dos títulos gratuitos completos)

Tipos de contenidos: libros – de imágenes

Géneros: fábulas

Número títulos: 20

Idiomas contenidos: español, inglés, francés, portugués, italiano, coreano, chino, ruso y neerlandés

Incluye clásicos: sí

Número clásicos: 19

Personajes literarios en general: La Liebre y la Tortuga, El León y el Ratón, La Paloma y la Hormiga, El Perro de *El Perro y su reflejo en el río*, La Zorra y el Cuervo, La Zorra de *La Zorra y las uvas*, La Zorra y la Cigüeña, El Cuervo Sediento, La Cigarra y la Hormiga, Los Viandantes de *Los Viandantes y el Oso*, El Burro y el Caballo, El Oso y las Abejas, La Zorra, el Oso y el León, El Ratón de Campo y el Ratón de Ciudad, El Viento y el Sol

Personajes literarios específicos: El Avaro de *La Gallina de los huevos de oro*, El Leñador Honrado, El Pastorcillo Mentiroso, La Lechera

Autoría: autor (fábulas atribuidas a Esopo)

Observaciones generales: permite interactividad y activar narración

FÁBULAS Y CUENTOS INFANTILES

IDZ Digital Private Limited (www.idzdigital.com)

71.85 MB

Categoría: educación

3.5 ★

Edad: 0/3, 4/6

Fecha recogida datos: 20/04/2019 – 17:16:15

Fecha creación: 23/03/2017

Fecha última versión: 23/03/2017

Idiomas interface: español

Adquisición: gratuita – compras integradas en pack (dos títulos gratuitos completos)

Tipos de contenidos: libros – de imágenes

Géneros: fábulas

Número títulos: 10

Idiomas contenidos: español

Incluye clásicos: sí

Número clásicos: 10

Personajes literarios en general: La Liebre y la Tortuga, La Cigarra y la Hormiga, La Paloma y la Hormiga, El Perro de *El Perro y su reflejo en el río*, La Zorra y el Cuervo, La Zorra de *La Zorra y las uvas*, La Zorra y la Cigüeña, El León y el Ratón, El Cuervo Sediento

Personajes literarios específicos: El Avaro de *La Gallina de los huevos de oro*

Autoría: autor (fábulas atribuidas a Esopo)

Observaciones generales: permite interactividad y activar narración



FAIRY TALES CHILDREN STORIES

Lazy Bird (www.lazybirdinc.com)

iOS – 50 MB

Categoría: libros

Sin valoraciones suficientes ★

Edad: 4/6, 7/9

Fecha recogida datos: 20/04/2019 – 17:30:55

Fecha creación: 17/01/2013

Fecha última versión: 10/10/2017

Idiomas interface: inglés

Adquisición: gratuita – compras integradas individuales y en pack (trece títulos gratuitos completos)

Tipos de contenidos: libros – sin ilustraciones

Géneros: cuentos o adaptaciones de clásicos

Número títulos: 66

Idiomas contenidos: inglés

Incluye clásicos: sí

Número clásicos: 35

Personajes literarios en general: --

Personajes literarios específicos: Barba Azul, La Cocinera Pícara, El Muchacho de *La Oca de Oro*, Madre Nieve, El Sastrecillo Valiente, Jack de *Jack y las habichuelas mágicas*, Rumpelstiltskin, Los Seis Cisnes, El Emperador de *El traje nuevo del Emperador*, El Flautista de Hamelín, La Cenicienta, La Bella y la Bestia, La Reina de las Nieves, El Porquerizo, Rapunzel, Blancanieves, Alicia, Ricitos de Oro, El Príncipe Rana, Ida, Pulgarcita, El Pescador y su Mujer, Caperucita, La Sirenita, Aladín, Alí Babá, Hansel y Gretel, La Bella Durmiente, El Gato con Botas, El Emperador de *El Ruiseñor*, El Pescador y el Genio, El Príncipe de *El horno de hierro*, El Muchacho de *Los tres pelos de oro del Diablo*, El Soldado de *El yesquero*, Las Hermanas Buena y Mala de *Las Hadas*

Autoría: autor (cuentos de Andersen y Lewis Carroll), anónimos (cuentos) y populares (Hermanos Grimm y Perrault)

Observaciones generales: permite activar narración, títulos ordenados por categorías



FAIRY TALES WITH GIGI. COLLECTION OF CLASSIC NARRATED STORIES

Tales with GiGi (www.taleswithgigi.com)

iOS – 527 MB

Categoría: libros

Sin valoraciones suficientes ★

Edad: 4/6, 7/9

Fecha recogida datos: 20/04/2019 – 17:50:38

Fecha creación: 24/07/2014

Fecha última versión: 15/07/2015

Idiomas interface: portugués, alemán, inglés de Estados Unidos, inglés de Reino Unido y búlgaro

Adquisición: gratuita – sin compras integradas

Tipos de contenidos: libros – de imágenes

Géneros: cuentos o adaptaciones de clásicos, fábulas

Número títulos: 40

Idiomas contenidos: portugués, alemán, inglés de Estados Unidos, inglés de Reino Unido y búlgaro

Incluye clásicos: sí

Número clásicos: 33

Personajes literarios en general: La Zorra sin rabo de *La Zorra con el rabo cortado*, La Liebre y la Tortuga, Los Viandantes de *Los Viandantes y el Oso*, La Zorra y el Cuervo, La Zorra de *La Zorra y las uvas*, La Cigarra y la Hormiga, El Ratón de Campo y el Ratón de Ciudad

Personajes literarios específicos: El Pastorcillo Mentiroso, El Cascanueces, El Soldadito de Plomo, El Emperador de *El traje nuevo del Emperador*, Los Músicos de Bremen, Aladín, El Patito Feo, El Muchacho de *La Oca de Oro*, Pulgarcito, La Reina de las Nieves, Jack de *Jack y las habichuelas mágicas*, Rumpelstiltskin, El Príncipe Rana, Hansel y Gretel, El Gato con Botas, Caperucita, Los Tres Cerditos, Ricitos de Oro, Rapunzel, La Bella Durmiente, Alicia, Blancanieves, La Sirenita, La Bella y la Bestia, La Cenicienta, Las Hermanas Buena y Mala de *Las Hadas*

Autoría: autor (fábulas atribuidas a Esopo y cuentos de Andersen, Lewis Carroll y Ernst Theodor Amadeus Hoffmann), anónimos (cuentos y fábulas) y populares (Hermanos Grimm y Perrault)

Observaciones generales: permite activar narración, autoplay y subtítulos



GALLICADABRA

Bibliothèque nationale de France
(www.gallica.bnf.fr)

58.4 MB

Categoría: educación

Sin valoraciones suficientes ★

Edad: 4/6, 7/9, 10/12

Fecha recogida datos: 20/04/2019 – 18:37:23

Fecha creación: 07/03/2017

Fecha última versión: 04/03/2019

Idiomas interface: francés

Adquisición: gratuita – sin compras integradas

Tipos de contenidos: libros – de imágenes e ilustrados

Géneros: cuentos o adaptaciones de clásicos, fábulas, versiones o actualizaciones de los clásicos, rimas y canciones

Número títulos: 30

Idiomas contenidos: francés

Incluye clásicos: sí

Número clásicos: 13

Personajes literarios en general: La Cigarra y la Hormiga, El Buey y la Rana, La Liebre y la Tortuga, La Garza, La Zorra y el Cuervo, El Lobo y el Perro, El Ratón de Campo y el Ratón de Ciudad

Personajes literarios específicos: Blancanieves, Caperucita, El Gato con Botas, La Bella y la Bestia, El Patito Feo, El Emperador de *El Ruiseñor*

GALLICADABRA BnF

BnF (www.gallica.bnf.fr)

26.70 MB

Categoría: educación

4.2 ★

Edad: 4/6, 7/9, 10/12

Fecha recogida datos: 20/04/2019 – 18:55:31

Fecha creación: 28/02/2019

Fecha última versión: 04/03/2019

Idiomas interface: francés

Adquisición: gratuita – sin compras integradas

Tipos de contenidos: libros – de imágenes e ilustrados

Géneros: cuentos o adaptaciones de clásicos, fábulas, versiones o actualizaciones de los clásicos, rimas y canciones

Número títulos: 30

Idiomas contenidos: francés

Incluye clásicos: sí

Número clásicos: 28

Personajes literarios en general: La Cigarra y la Hormiga, El Buey y la Rana, La Liebre y la Tortuga, La Garza, La Zorra y el Cuervo, El Lobo y el Perro, El Ratón de Campo y el Ratón de Ciudad, El León y el Ratón, El Lobo y la Cabra, El Gallo y el Zorro, La Zorra y la Cigüeña, La Zorra de *La Zorra y las uvas*, El Roble y las Cañas, El Lobo y el Cordero

Personajes literarios específicos: Blancanieves, Caperucita, El Gato con Botas, La Bella y la Bestia, El Patito Feo, El Emperador de *El Ruiseñor*, La Lechera, Androcles

<p>Autoría: autor (fábulas atribuidas a Esopo con la adaptación de Jean de La Fontaine, cuentos de Andersen bajo la versión de Jules Lemaître), anónimos (cuento bajo adaptación de Jeanne-Marie Leprince de Beaumont) y populares (Hermanos Grimm y Perrault con versiones de Alejandro Dumas y Jules Lemaître)</p>	<p>Autoría: autor (fábulas atribuidas a Esopo con la adaptación de Jean de La Fontaine, cuentos de Andersen bajo la versión de Jules Lemaître), anónimos (cuento bajo adaptación de Jeanne-Marie Leprince de Beaumont) y populares (Hermanos Grimm y Perrault con versiones de Alejandro Dumas y Jules Lemaître)</p>
<p>Observaciones generales: permite activar narración en algunos títulos. Se incluyen algunas canciones, alfabetos, álbumes e imágenes. Títulos clasificados por tipo de materiales.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Adaptaciones diferentes: <i>La Bella y la Bestia</i> de Jeanne-Marie Leprince de Beaumont (1) y de fábulas de Esopo por Jean de la Fontaine (<i>La Cigarra y la Hormiga</i> (1), <i>El Buey y la Rana</i> (1), <i>La Garza</i> (1), <i>La Zorra y el Cuervo</i> (1), <i>El Perro y el Lobo</i> (1) y <i>El Ratón de Campo y el Ratón de Ciudad</i> (1)). - Versiones: <i>Blancanieves y los Siete Enanitos</i> de Alejandro Dumas (1) y <i>El Ruiseñor</i> de Jules Lemaître (1) 	<p>Observaciones generales: permite activar narración en algunos títulos. Se incluyen algunas canciones, alfabetos, álbumes e imágenes. Títulos clasificados por tipo de materiales.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Adaptaciones diferentes: <i>La Liebre y la Tortuga</i> (2), <i>La Cigarra y la Hormiga</i> (2), <i>El Buey y la Rana</i> (2), <i>La Zorra y el Cuervo</i> (2), <i>El Lobo y la Cabra</i> (2), <i>El Perro y el Lobo</i> (2), <i>La Bella y la Bestia</i> de Jeanne-Marie Leprince de Beaumont (1) y de fábulas de Esopo por Jean de la Fontaine (<i>La Cigarra y la Hormiga</i> (1), <i>El Buey y la Rana</i> (1), <i>La Garza</i> (1), <i>La Zorra y el Cuervo</i> (1), <i>El Perro y el Lobo</i> (1) y <i>El Ratón de Campo y el Ratón de Ciudad</i> (1)). - Versiones: <i>Blancanieves y los Siete Enanitos</i> de Alejandro Dumas (1) y <i>El Ruiseñor</i> de Jules Lemaître (1)



GESCHICHTEN FÜR KINDER

Kidsopia (www.kidsopia.com)

65.7 MB

Categoría: educación

Sin valoraciones suficientes ★

Edad: 0/3, 4/6

Fecha recogida datos: 20/04/2019 – 21:19:42

Fecha creación: 15/01/2017

Fecha última versión: 15/01/2017

Idiomas interface: inglés, alemán y rumano

Adquisición: gratuita – compras integradas en pack (los dos primeros títulos de cada pack gratuitos completos)

Tipos de contenidos: libros – de imágenes

Géneros: cuentos o adaptaciones de clásicos, fábulas

Número títulos: 20

Idiomas contenidos: inglés, alemán y rumano

Incluye clásicos: sí

Número clásicos: 9

Personajes literarios en general: La Cigarra y la Hormiga, La Liebre y la Tortuga, La Zorra y el Cuervo

Personajes literarios específicos: Mowgli, Hansel y Gretel, El Sastrecillo Valiente, La Bella Durmiente, La Cenicienta, Los Músicos de Bremen

Autoría: autor (fábulas atribuidas a Esopo y cuentos de Rudyard Kipling), anónimos (cuentos) y populares (Hermanos Grimm y Perrault)

Observaciones generales: permite parar o reanudar la historia. Incluye juegos

POVESTI PENTRU COPII

Kidsopia (www.kidsopia.com)

44.74 MB

Categoría: educación

4.4 ★

Edad: 0/3, 4/6

Fecha recogida datos: 20/04/2019 – 21:37:41

Fecha creación: 04/12/2013

Fecha última versión: 21/12/2018

Idiomas interface: inglés, alemán y rumano

Adquisición: gratuita – compras integradas en pack (los dos primeros títulos de cada pack gratuitos completos)

Tipos de contenidos: libros – de imágenes

Géneros: cuentos o adaptaciones de clásicos, fábulas

Número títulos: 20

Idiomas contenidos: inglés, alemán y rumano

Incluye clásicos: sí

Número clásicos: 9

Personajes literarios en general: La Cigarra y la Hormiga, La Liebre y la Tortuga, La Zorra y el Cuervo

Personajes literarios específicos: Mowgli, Hansel y Gretel, El Sastrecillo Valiente, La Bella Durmiente, La Cenicienta, Los Músicos de Bremen

Autoría: autor (fábulas atribuidas a Esopo y cuentos de Rudyard Kipling), anónimos (cuentos) y populares (Hermanos Grimm y Perrault)

Observaciones generales: permite parar o reanudar la historia. Incluye juegos



GIVINGTALES FAIRY STORIES

GivingTales (www.givingtales.com)

751 MB

Categoría: educación

Sin valoraciones suficientes ★

Edad: 4/6, 7/9

Fecha recogida datos: 21/04/2019 – 17:00:14

Fecha creación: 22/02/2019

Fecha última versión: 22/02/2019

Idiomas interface: inglés

Adquisición: de pago – compras integradas individuales (un título gratuito completo)

Tipos de contenidos: libros – de imágenes

Géneros: cuentos o adaptaciones de clásicos

Número títulos: 12

Idiomas contenidos: inglés, árabe, chino, francés, alemán, italiano y español

Incluye clásicos: sí

Número clásicos: 12

Personajes literarios en general: Las Gallinas de *Es la pura verdad!*

Personajes literarios específicos: La Princesa de *La Princesa y el guisante*, El Patito Feo, La Cerillera, El Emperador de *El traje nuevo del Emperador*, La Reina de las Nieves, Colás el Chico y Colás el Grande, La Sirenita, Pulgarcita, El Soldadito de Plomo, El Emperador de *El Ruiseñor*, El Soldado de *El yesquero*

Autoría: autor (cuentos de Andersen)

Observaciones generales: permite interactividad, activar narración, sonido, efectos, autoplay y subtítulos. Subtítulos en varios idiomas pero la narración solo en inglés. Narración con voces de famosos. Incluye test y juegos al final del cuento. Los títulos no incluyen resumen o imágenes antes de la compra.

GIVINGTALES FAIRY STORIES

GivingTales Kft (www.givingtales.com)

681 MB

Categoría: educación

Sin valoraciones suficientes ★

Edad: 4/6, 7/9

Fecha recogida datos: 21/04/2019 – 17:26:22

Fecha creación: 09/01/2019

Fecha última versión: 21/02/2019

Idiomas interface: inglés

Adquisición: de pago – compras integradas individuales (un título gratuito completo)

Tipos de contenidos: libros – de imágenes

Géneros: cuentos o adaptaciones de clásicos

Número títulos: 12

Idiomas contenidos: inglés, árabe, chino, francés, alemán, italiano y español

Incluye clásicos: sí

Número clásicos: 12

Personajes literarios en general: Las Gallinas de *Es la pura verdad!*

Personajes literarios específicos: La Princesa de *La Princesa y el guisante*, El Patito Feo, La Cerillera, El Emperador de *El traje nuevo del Emperador*, La Reina de las Nieves, Colás el Chico y Colás el Grande, La Sirenita, Pulgarcita, El Soldadito de Plomo, El Emperador de *El Ruiseñor*, El Soldado de *El yesquero*

Autoría: autor (cuentos de Andersen)

Observaciones generales: permite interactividad, activar narración, sonido, efectos, autoplay y subtítulos. Subtítulos en varios idiomas pero la narración solo en inglés. Narración con voces de famosos. Incluye test y juegos al final del cuento. Los títulos no incluyen resumen o imágenes antes de la compra.



HISTORIAS PARA NIÑOS Y NIÑAS

IDZ Digital Private Limited (www.kidlo.com)

164 MB

Categoría: educación

4.0 ★

Edad: 4/6

Fecha recogida datos: 21/04/2019 – 18:01:46

Fecha creación: 20/12/2011

Fecha última versión: 04/04/2019

Idiomas interface: español, inglés y francés

Adquisición: gratuita – compras integradas por suscripción mensual, anual o semestral (cuatro títulos gratuitos completos y varios días de prueba)

Tipos de contenidos: libros – de imágenes

Géneros: cuentos o adaptaciones de clásicos, fábulas, leyendas o mitos

Número títulos: 218

Idiomas contenidos: inglés, español y francés

Incluye clásicos: sí

Número clásicos: 35

Personajes literarios en general: La Liebre y la Tortuga, La Cigarra y la Hormiga, El Perro de *El Perro y su reflejo en el río*, La Zorra y el Cuervo, El León y el Ratón, El Cuervo Sediento, La Zorra de *La Zorra y las uvas*, La Paloma y la Hormiga, La Zorra y la Cigüeña, El Mosquito y el Toro, El Oso y las Abejas, Los Viandantes de *Los Viandantes y el Oso*, El Gato y el Zorro, El Burro y el Caballo, La Zorra y la Cabra, La Zorra, el Oso y el León, El Ratón de Campo y el Ratón de Ciudad, El Lobo y el Perro, Las Dos Cabras, El Viento y el Sol, Los Ratones de *Los Ratones poniendo el cascabel al Gato*, El Labrador y sus Hijos de *El conjunto de palos*

Personajes literarios específicos: La Bella y la Bestia, La Cenicienta, Ricitos de Oro, Caperucita, Rapunzel, El Príncipe Rana, El Patito Feo, Los Tres Cerditos, La Lechera, El Asno en la piel de león, El Pastorcillo Mentiroso, La Gata Mujer de *Afrodita y la Gata*, El Leñador Honrado

HISTORIAS INFANTILES PARA IR A LA CAMA

IDZ Digital Private Limited (www.kidlo.com)

92.14 MB

Categoría: educación

5.0 ★

Edad: 4/6

Fecha recogida datos: 21/04/2019 – 18:20:15

Fecha creación: 09/04/2018

Fecha última versión: 28/02/2019

Idiomas interface: español, inglés y francés

Adquisición: gratuita – compras integradas por suscripción mensual, anual o semestral (cuatro títulos gratuitos completos y varios días de prueba)

Tipos de contenidos: libros – de imágenes

Géneros: cuentos o adaptaciones de clásicos, fábulas, leyendas o mitos

Número títulos: 218

Idiomas contenidos: inglés, español y francés

Incluye clásicos: sí

Número clásicos: 35

Personajes literarios en general: La Liebre y la Tortuga, La Cigarra y la Hormiga, El Perro de *El Perro y su reflejo en el río*, La Zorra y el Cuervo, El León y el Ratón, El Cuervo Sediento, La Zorra de *La Zorra y las uvas*, La Paloma y la Hormiga, La Zorra y la Cigüeña, El Mosquito y el Toro, El Oso y las Abejas, Los Viandantes de *Los Viandantes y el Oso*, El Gato y el Zorro, El Burro y el Caballo, La Zorra y la Cabra, La Zorra, el Oso y el León, El Ratón de Campo y el Ratón de Ciudad, El Lobo y el Perro, Las Dos Cabras, El Viento y el Sol, Los Ratones de *Los Ratones poniendo el cascabel al Gato*, El Labrador y sus Hijos de *El conjunto de palos*

Personajes literarios específicos: La Bella y la Bestia, La Cenicienta, Ricitos de Oro, Caperucita, Rapunzel, El Príncipe Rana, El Patito Feo, Los Tres Cerditos, La Lechera, El Asno en la piel de león, El Pastorcillo Mentiroso, La Gata Mujer de *Afrodita y la Gata*, El Leñador Honrado

Autoría: autor (fábulas atribuidas a Esopo y cuentos de Andersen), anónimos (cuentos y fábulas) y populares (hermanos Grimm y Perrault)

Autoría: autor (fábulas atribuidas a Esopo y cuentos de Andersen), anónimos (cuentos y fábulas) y populares (hermanos Grimm y Perrault)

Observaciones generales: permite interactividad, activar narración y se pueden conseguir logros. Los títulos no incluyen resumen o imágenes previa compra.

Observaciones generales: permite interactividad, activar narración y se pueden conseguir logros. Los títulos no incluyen resumen o imágenes previa compra.



ICDL. FREE BOOKS FOR CHILDREN. INTERNATIONAL CHILDREN'S DIGITAL LIBRARY

ICDL Foundation (www.es.childrenslibrary.org)

iOS – 31 KB

Categoría: libros

Sin valoraciones suficientes ★

Edad: 4/6, 7/9, 10/12

Fecha recogida datos: 21/04/2019 – 18:37:24

Fecha creación: 31/03/2010

Fecha última versión: 10/01/2011

Idiomas interface: español, inglés, francés, portugués, alemán, italiano, árabe, chino, croata, dari, filipino, hebreo, coreano, pashto, persa, polaco, mongol, ruso y tailandés

Adquisición: gratuita – sin compras integradas

Tipos de contenidos: libros – de imágenes e ilustrados

Géneros: cuentos o adaptaciones de clásicos, fábulas, libros de conocimientos, rimas y canciones, leyendas o mitos, de aprendizaje de idiomas, historias religiosas, obras teatrales, novelas juveniles

Número títulos: 4.619

Idiomas contenidos: español, inglés, francés, portugués, alemán, italiano, árabe, chino, croata, dari, filipino, hebreo, coreano, pashto, persa, polaco, mongol, ruso y tailandés

Incluye clásicos: sí

Número clásicos: 124

Personajes literarios en general: La Liebre y la Tortuga, El León y el Ratón

Personajes literarios específicos: La Cerillera, El Lobo con Piel de Cordero, El Muchacho de La Oca de Oro, El Emperador de *El traje nuevo del Emperador*, El Emperador de *El Ruiseñor*, La Ondina, Aladín, La Cenicienta, El Gato con Botas, La Bella Durmiente, La Bella y la Bestia, Blancanieves, Caperucita, La Reina de las Nieves, La Sirenita, Los Tres Cerditos, El Flautista de Hamelín, Barba Azul, Pulgarcito, Ricitos de Oro

Autoría: autor (fábulas atribuidas a Esopo y cuentos de Andersen), anónimos (cuentos y fábulas) y populares (Hermanos Grimm y Perrault)

Observaciones generales: es posible hacer donaciones para mantener el proyecto. Formas y filtros de búsqueda muy extensos. Algunos títulos son antologías y se han recogido los personajes de las mismas.

- Adaptaciones diferentes: *Aladín* (9), *La Cenicienta* (14), *El Gato con Botas* (10), *La Bella Durmiente* (8), *La Bella y la Bestia* (8), *Blancanieves y los Siete Enanitos* (8), *Caperucita* (16), *Los Tres Cerditos* (6), *El Flautista de Hamelín* (6), *Barba Azul* (4), *Pulgarcito* (9), *Ricitos de Oro y los Tres Osos* (5), *La Liebre y la Tortuga* (12)



JAKHU CUENTOS

Cuentopia Educativa
(www.cuentosparadormir.com)

24 MB

Categoría: educación

4.5 ★

Edad: 4/6, 7/9

Fecha recogida datos: 21/04/2019 – 19:43:36

Fecha creación: 14/01/2014

Fecha última versión: 31/01/2017

Idiomas interface: español, inglés de Estados Unidos, inglés de Reino Unido y español latinoamericano

Adquisición: gratuita – compras integradas individuales u oferta con un libro gratis cada día (sistema de compra de créditos para la compra de títulos y de tinta mágica para que no desaparezcan)

Tipos de contenidos: libros – de imágenes

Géneros: cuentos

Número títulos: 41

Idiomas contenidos: español, español latinoamericano, inglés de Estados Unidos e inglés de Reino Unido

Incluye clásicos: no

Número clásicos: --

Personajes literarios en general: --

Personajes literarios específicos: --

Autoría: --

Observaciones generales: permite activar narración, sonidos y texto de los subtítulos. Tirada de una ruleta para elegir un título gratuito al día que estará disponible 24 horas si no se fija con tinta mágica

JAKHU CUENTOS INFANTILES

Cuentopia Educativa
(www.cuentosparadormir.com)

19.99 MB

Categoría: educación

4.6 ★

Edad: 4/6, 7/9

Fecha recogida datos: 21/04/2019 – 20:12:53

Fecha creación: 02/10/2013

Fecha última versión: 26/01/2017

Idiomas interface: español, inglés de Estados Unidos, inglés de Reino Unido y español latinoamericano

Adquisición: gratuita – compras integradas individuales u oferta con un libro gratis cada día (sistema de compra de créditos para la compra de títulos y de tinta mágica para que no desaparezcan)

Tipos de contenidos: libros – de imágenes

Géneros: cuentos

Número títulos: 41

Idiomas contenidos: español, español latinoamericano, inglés de Estados Unidos e inglés de Reino Unido

Incluye clásicos: no

Número clásicos: --

Personajes literarios en general: --

Personajes literarios específicos: --

Autoría: --

Observaciones generales: permite activar narración, sonidos y texto de los subtítulos. Tirada de una ruleta para elegir un título gratuito al día que estará disponible 24 horas si no se fija con tinta mágica



KIDINT

Kidint (www.kidint.com)

52.7 MB

Categoría: educación

Sin valoraciones suficientes ★

Edad: 0/3, 4/6, 7/9

Fecha recogida datos: 21/04/2019 – 20:25:17

Fecha creación: 16/09/2015

Fecha última versión: 14/10/2016

Idiomas interface: español, inglés y portugués

Adquisición: gratuita – compras integradas por suscripción mensual, anual o de por vida (mes de prueba con todos los títulos disponibles)

Tipos de contenidos: libros – de imágenes

Géneros: cuentos o adaptaciones de clásicos, fábulas, biografías

Número títulos: 187

Idiomas contenidos: español, inglés y portugués

Incluye clásicos: sí

KIDINT

Kidint Corporation (www.kidint.com)

35.14 MB

Categoría: educación

4.1 ★

Edad: 0/3, 4/6, 7/9

Fecha recogida datos: 21/04/2019 – 20:45:57

Fecha creación: 18/01/2016

Fecha última versión: 27/03/2019

Idiomas interface: español, inglés y portugués

Adquisición: gratuita – compras integradas por suscripción mensual, anual o de por vida (mes de prueba con todos los títulos disponibles)

Tipos de contenidos: libros – de imágenes

Géneros: cuentos o adaptaciones de clásicos, fábulas, biografías

Número títulos: 187

Idiomas contenidos: español, inglés y portugués

Incluye clásicos: sí

Número clásicos: 22

Personajes literarios en general: La Zorra de *La Zorra y las uvas*, La Liebre y la Tortuga, El Viento y el Sol

Personajes literarios específicos: Las Siete Cabritillas, El Zapatero y los Duendes, Los Tres Cerditos, Pulgarcita, Los Cisnes Salvajes, El Leñador Honrado, El Soldadito de Plomo, La Cenicienta, La Cerillera, El Flautista de Hamelín, Ricitos de Oro, Jack de *Jack y las habichuelas mágicas*, La Bella Durmiente, Simbad, El Avaro de *La Gallina de los huevos de oro*, La Bella y la Bestia, El Príncipe Rana, La Ratita Presumida, La Niña de *La olla mágica*

Autoría: autor (fábulas atribuidas a Esopo y cuentos de Andersen), anónimos (cuentos y fábulas) y populares (hermanos Grimm y Perrault)

Número clásicos: 22

Personajes literarios en general: La Zorra de *La Zorra y las uvas*, La Liebre y la Tortuga, El Viento y el Sol

Personajes literarios específicos: Las Siete Cabritillas, El Zapatero y los Duendes, Los Tres Cerditos, Pulgarcita, Los Cisnes Salvajes, El Leñador Honrado, El Soldadito de Plomo, La Cenicienta, La Cerillera, El Flautista de Hamelín, Ricitos de Oro, Jack de *Jack y las habichuelas mágicas*, La Bella Durmiente, Simbad, El Avaro de *La Gallina de los huevos de oro*, La Bella y la Bestia, El Príncipe Rana, La Ratita Presumida, La Niña de *La olla mágica*

Autoría: autor (fábulas atribuidas a Esopo y cuentos de Andersen), anónimos (cuentos y fábulas) y populares (hermanos Grimm y Perrault)

Observaciones generales: permite activar narración, autoplay, música de fondo, subtítulos y grabar la propia voz. Se pueden conseguir logros, crear distintos perfiles y hacer seguimiento de los títulos leídos con el tiempo empleado y logros obtenidos. Al final de cada título se incluyen evaluaciones y actividades opcionales. Títulos organizados en categorías, edad o idioma

Observaciones generales: permite activar narración, autoplay, música de fondo, subtítulos y grabar la propia voz. Se pueden conseguir logros, crear distintos perfiles y hacer seguimiento de los títulos leídos con el tiempo empleado y logros obtenidos. Al final de cada título se incluyen evaluaciones y actividades opcionales. Títulos organizados en categorías, edad o idioma



KIDS STORIES

KiddoKids (www.kiddokids.co.in)

Android – 7.57 MB

Categoría: cómics

4.0 ★

Edad: 4/6, 7/9

Fecha recogida datos: 21/04/2019 – 21:16:40

Fecha creación: 29/03/2013

Fecha última versión: 30/10/2018

Idiomas interface: inglés

Adquisición: gratuita con publicidad – sin compras integradas

Tipos de contenidos: libros y videolibros – de imágenes y sin ilustraciones

Géneros: cuentos o adaptaciones de clásicos, fábulas, historias religiosas

Número títulos: 399

Idiomas contenidos: inglés

Incluye clásicos: sí

Número clásicos: 19

Personajes literarios en general: La Paloma y la Hormiga, La Cigarra y la Hormiga, El Águila de *El Águila y la flecha*, El Labrador y la Serpiente, La Zorra de *La Zorra y las uvas*, La Zorra y la Cabra, La Zorra y la Cigüeña, La Liebre y la Tortuga, El León y el Ratón, El Mono y el Delfín, El Lobo y el Pastor, El Lobo y la Cabra, El Ratón de Campo y el Ratón de Ciudad, El Cuervo Sediento, El Asno y el Mercader, El Ratón y el Toro

Personajes literarios específicos: El Pastorcillo Mentiroso, El Avaro de *La Gallina de los huevos de oro*, El Lobo con Piel de Cordero

Autoría: autor (fábulas atribuidas a Esopo)

Observaciones generales: permite activar narración (muy deficiente), cambiar tamaño de letra, contraste y brillo



KIDS STORY BOOK

4DSoftTech (www.4dsofttech.com)

Android – 54.70 MB

Categoría: libros

4.1 ★

Edad: 0/3, 4/6

Fecha recogida datos: 01/05/2019 – 20:56:06

Fecha creación: 22/04/2014

Fecha última versión: 02/06/2016

Idiomas interface: inglés

Adquisición: gratuita con publicidad – sin compras integradas

Tipos de contenidos: libros – de imágenes

Géneros: fábulas

Número títulos: 6

Idiomas contenidos: inglés

Incluye clásicos: sí

Número clásicos: 5

Personajes literarios en general: El León y la Liebre, La Zorra de *La Zorra y las uvas*, El León y el Ratón, La Liebre y la Tortuga

Personajes literarios específicos: El Avaro de *La Gallina de los huevos de oro*

Autoría: autor (fábulas atribuidas a Esopo)

Observaciones generales: permite activar narración y autoplay. Se puede encontrar la aplicación de pago sin anuncios



LITTLE STORIES. LEER LIBROS

Diveo Media (www.diveomedia.com)

103 MB

Categoría: libros

4.0 ★

Edad: 4/6

Fecha recogida datos: 02/05/2019 – 11:13:10

Fecha creación: 29/06/2018

Fecha última versión: 29/04/2019

Idiomas interface: inglés, ruso y alemán

Adquisición: gratuita – compras integradas individuales y en pack (dos títulos gratuitos completos)

Tipos de contenidos: libros – de imágenes

Géneros: cuentos

Número títulos: 15

Idiomas contenidos: inglés, ruso y alemán

Incluye clásicos: no

Número clásicos: --

Personajes literarios en general: --

Personajes literarios específicos: --

Autoría: --

Observaciones generales: permite seleccionar escenas, grabar la propia voz, activar música de fondo y crear un perfil de lector. Solo incluye imágenes del título antes de su compra

LITTLE STORIES. LEER LIBROS EN INGLÉS PARA NIÑOS

Diveo Media (www.diveomedia.com)

44.90 MB

Categoría: educación

4.4 ★

Edad: 4/6

Fecha recogida datos: 02/05/2019 – 11:26:27

Fecha creación: 17/12/2017

Fecha última versión: 26/03/2019

Idiomas interface: inglés, ruso y alemán

Adquisición: gratuita – compras integradas individuales y en pack (dos títulos gratuitos completos)

Tipos de contenidos: libros – de imágenes

Géneros: cuentos

Número títulos: 14

Idiomas contenidos: inglés, ruso y alemán

Incluye clásicos: no

Número clásicos: --

Personajes literarios en general: --

Personajes literarios específicos: --

Autoría: --

Observaciones generales: permite seleccionar escenas, grabar la propia voz, activar música de fondo y crear un perfil de lector. Solo incluye imágenes del título antes de su compra



LIVE TALES

Jorge Esteban (www.programatta.es)

Android – 57.88 MB

Categoría: cómics

5.0 ★

Edad: 4/6

Fecha recogida datos: 01/05/2019 – 19:02:14

Fecha creación: 09/06/2017

Fecha última versión: 09/06/2017

Idiomas interface: inglés

Adquisición: gratuita – sin compras integradas

Tipos de contenidos: libros – de imágenes

Géneros: cuentos o adaptaciones de clásicos, fábulas

Número títulos: 3

Idiomas contenidos: español, inglés y alemán

Incluye clásicos: sí

Número clásicos: 3

Personajes literarios en general: --

Personajes literarios específicos: Ricitos de Oro, Caperucita, Los Tres Cerditos

Autoría: anónimos (cuentos y fábulas) y populares (Hermanos Grimm y Perrault)

Observaciones generales: --



ME BOOKS

Me Books (www.madeinme.com)

56.8 MB

Categoría: libros

Sin valoraciones suficientes ★

Edad: 4/6, 7/9

Fecha recogida datos: 22/04/2019 – 18:01:57

Fecha creación: 28/09/2012

Fecha última versión: 14/06/2017

Idiomas interface: inglés

Adquisición: gratuita – compras integradas individuales y en pack (ocho títulos gratuitos completos)

Tipos de contenidos: libros y cómics – de imágenes

Géneros: cuentos o adaptaciones de clásicos, fábulas, versiones o actualizaciones de los clásicos y cómics

Número títulos: 309

Idiomas contenidos: inglés y árabe (algunos)

Incluye clásicos: sí

ME BOOKS

Me Books (www.madeinme.com)

33.87 MB

Categoría: educación

3.6 ★

Edad: 4/6, 7/9

Fecha recogida datos: 22/04/2019 – 18:36:03

Fecha creación: 06/02/2014

Fecha última versión: 23/12/2016

Idiomas interface: inglés

Adquisición: gratuita – compras integradas individuales y en pack (ocho títulos gratuitos completos)

Tipos de contenidos: libros y cómics – de imágenes

Géneros: cuentos o adaptaciones de clásicos, fábulas, versiones o actualizaciones de los clásicos y cómics

Número títulos: 309

Idiomas contenidos: inglés y árabe (algunos)

Incluye clásicos: sí

Número clásicos: 30

Personajes literarios en general: La Liebre y la Tortuga, El León Moribundo, El León y el Ratón, La Zorra y la Cigüeña, El Molinero y su Hijo, Los Viandantes de *Los Viandantes y el Oso*, El Asno y la Perrita, El Mono y los Pescadores, El Ratón de Campo y el Ratón de Ciudad, El Labrador y sus Hijos de *El conjunto de palos*

Personajes literarios específicos: La Cenicienta, Ricitos de Oro, Jack de *Jack y las habichuelas mágicas*, Caperucita, El Gato con Botas, Rumpelstiltskin, La Bella Durmiente, El Zapatero y los Duendes, La Princesa de *La Princesa y el guisante*, Los Tres Cerditos, El Patito Feo, El Avaro de *La Gallina de los huevos de oro*, El Asno en la piel de león, El Pastorcillo Mentiroso, Simbad, Alí Babá, Aladín

Autoría: autor (fábulas atribuidas a Esopo y cuentos de Andersen), anónimos (cuentos y fábulas) y populares (Hermanos Grimm y Perrault)

Número clásicos: 30

Personajes literarios en general: La Liebre y la Tortuga, El León Moribundo, El León y el Ratón, La Zorra y la Cigüeña, El Molinero y su Hijo, Los Viandantes de *Los Viandantes y el Oso*, El Asno y la Perrita, El Mono y los Pescadores, El Ratón de Campo y el Ratón de Ciudad, El Labrador y sus Hijos de *El conjunto de palos*

Personajes literarios específicos: La Cenicienta, Ricitos de Oro, Jack de *Jack y las habichuelas mágicas*, Caperucita, El Gato con Botas, Rumpelstiltskin, La Bella Durmiente, El Zapatero y los Duendes, La Princesa de *La Princesa y el guisante*, Los Tres Cerditos, El Patito Feo, El Avaro de *La Gallina de los huevos de oro*, El Asno en la piel de león, El Pastorcillo Mentiroso, Simbad, Alí Babá, Aladín

Autoría: autor (fábulas atribuidas a Esopo y cuentos de Andersen), anónimos (cuentos y fábulas) y populares (Hermanos Grimm y Perrault)

Observaciones generales: permite activar narración y sonidos tocando partes de la pantalla y grabar la propia voz. Permite buscar por personajes, temas, tipo de libro y lengua. Las voces de la narración son de famosos.

- Adaptaciones diferentes: *Caperucita* (2), *Jack y las habichuelas mágicas* (2) y *La Cenicienta* (2)

- Versiones: *La Princesa y el guisante* (1)

Observaciones generales: permite activar narración y sonidos tocando partes de la pantalla y grabar la propia voz. Permite buscar por personajes, temas, tipo de libro y lengua. Las voces de la narración son de famosos.

- Adaptaciones diferentes: *Caperucita* (2), *Jack y las habichuelas mágicas* (2) y *La Cenicienta* (2)

- Versiones: *La Princesa y el guisante* (1)



MONKEY STORIES: BOOKS & GAMES

Early Start (www.monkeystories.net)

123 MB

Categoría: educación

Sin valoraciones suficientes ★

Edad: 0/3, 4/6, 7/9

Fecha recogida datos: 01/05/2019 – 11:32:38

Fecha creación: 06/02/2018

Fecha última versión: 29/04/2019

Idiomas interface: inglés

Adquisición: gratuita – compras integradas por suscripción mensual, anual, de por vida u oferta de un libro gratis al día (con varios días de prueba)

Tipos de contenidos: libros y audiolibros – de imágenes o sin ilustraciones

Géneros: cuentos o adaptaciones de clásicos, fábulas, versiones o actualizaciones de los clásicos, libros de conocimientos, rimas y canciones

Número títulos: 723

Idiomas contenidos: inglés

Incluye clásicos: sí

Número clásicos: 59

Personajes literarios en general: La Tortuga y el Águila, La Zorra y el Cuervo, El León y el Ratón, La Zorra y la Cigüeña, La Cigarra y la Hormiga, El Cuervo Sediento, El León y la Liebre, La Zorra de *La Zorra y las uvas*, Las Dos Cabras, El Leñador y su Mujer de *Los deseos ridículos*, El Viento y el Sol

Personajes literarios específicos: El Emperador de *El traje nuevo del Emperador*, Los Tres Cerditos, Jack de *Jack y las habichuelas mágicas*, El Pastorcillo Mentiroso, Caperucita, Ricitos de Oro, Pulgarcito, El Zapatero y los Duendes, El Emperador de *El Ruiseñor*, La Niña de *Los zapatos rojos*, La Niña de *La olla mágica*, La Bella y la Bestia, El Avaro de *La Gallina de los huevos de oro*, Pinocho, El Patito Feo, La Lechera, La Cerillera, Rapunzel, La Sirenita, Blancanieves, Aladín, La Cenicienta

MONKEY STORIES: BOOKS, READING GAMES FOR KIDS

Early Start (www.monkeystories.net)

101 MB

Categoría: educación

4.4 ★

Edad: 0/3, 4/6, 7/9

Fecha recogida datos: 01/05/2019 – 13:34:09

Fecha creación: 14/09/2017

Fecha última versión: 26/04/2019

Idiomas interface: inglés

Adquisición: gratuita – compras integradas por suscripción mensual, anual, de por vida u oferta de un libro gratis al día (con varios días de prueba)

Tipos de contenidos: libros y audiolibros – de imágenes o sin ilustraciones

Géneros: cuentos o adaptaciones de clásicos, fábulas, versiones o actualizaciones de los clásicos, libros de conocimientos, rimas y canciones

Número títulos: 723

Idiomas contenidos: inglés

Incluye clásicos: sí

Número clásicos: 59

Personajes literarios en general: La Tortuga y el Águila, La Zorra y el Cuervo, El León y el Ratón, La Zorra y la Cigüeña, La Cigarra y la Hormiga, El Cuervo Sediento, El León y la Liebre, La Zorra de *La Zorra y las uvas*, Las Dos Cabras, El Leñador y su Mujer de *Los deseos ridículos*, El Viento y el Sol

Personajes literarios específicos: El Emperador de *El traje nuevo del Emperador*, Los Tres Cerditos, Jack de *Jack y las habichuelas mágicas*, El Pastorcillo Mentiroso, Caperucita, Ricitos de Oro, Pulgarcito, El Zapatero y los Duendes, El Emperador de *El Ruiseñor*, La Niña de *Los zapatos rojos*, La Niña de *La olla mágica*, La Bella y la Bestia, El Avaro de *La Gallina de los huevos de oro*, Pinocho, El Patito Feo, La Lechera, La Cerillera, Rapunzel, La Sirenita, Blancanieves, Aladín, La Cenicienta

<p>Autoría: autor (fábulas atribuidas a Esopo y cuentos de Andersen y Carlo Collodi), anónimos (cuentos y fábulas) y populares (Hermanos Grimm y Perrault)</p>	<p>Autoría: autor (fábulas atribuidas a Esopo y cuentos de Andersen y Carlo Collodi), anónimos (cuentos y fábulas) y populares (Hermanos Grimm y Perrault)</p>
<p>Observaciones generales: permite interactividad, activar narración, autoplay y grabar la propia voz. Permite marcar favoritos, buscar por grado escolar, categorías o tipo de libros. Incluye lecciones de aprendizaje.</p> <p>- Adaptaciones diferentes: <i>La Tortuga y el Águila</i> (2), <i>La Zorra y el Cuervo</i> (2), <i>El Pastorcillo Mentiroso</i> (2), <i>Caperucita</i> (2), <i>El León y el Ratón</i> (2), <i>La Zorra y la Cigüeña</i> (2), <i>La Cigarra y la Hormiga</i> (2), <i>Ricitos de Oro y los Tres Osos</i> (2), <i>El Cuervo Sediento</i> (2), <i>Pulgarcito</i> (2), <i>El Zapatero y los Duendes</i> (2), <i>El León y la Liebre</i> (2), <i>El Ruiseñor</i> (2), <i>La Zorra y las uvas</i> (2), <i>Las Dos Cabras</i> (2), <i>La olla mágica</i> (2), <i>La Bella y la Bestia</i> (2), <i>Los deseos ridículos</i> (3), <i>La Gallina de los huevos de oro</i> (2), <i>Pinocho</i> (2) y <i>El Patito Feo</i> (2)</p> <p>- Versiones: <i>Caperucita</i> (1), <i>Aladín</i> (2), <i>La Cenicienta</i> (1), <i>Blancanieves y los Siete Enanitos</i> (1), <i>Pinocho</i> (1), <i>Rapunzel</i> (1), <i>Ricitos de Oro y los Tres Osos</i> (1) y <i>La Sirenita</i> (1)</p>	<p>Observaciones generales: permite interactividad, activar narración, autoplay y grabar la propia voz. Permite marcar favoritos, buscar por grado escolar, categorías o tipo de libros. Incluye lecciones de aprendizaje.</p> <p>- Adaptaciones diferentes: <i>La Tortuga y el Águila</i> (2), <i>La Zorra y el Cuervo</i> (2), <i>El Pastorcillo Mentiroso</i> (2), <i>Caperucita</i> (2), <i>El León y el Ratón</i> (2), <i>La Zorra y la Cigüeña</i> (2), <i>La Cigarra y la Hormiga</i> (2), <i>Ricitos de Oro y los Tres Osos</i> (2), <i>El Cuervo Sediento</i> (2), <i>Pulgarcito</i> (2), <i>El Zapatero y los Duendes</i> (2), <i>El León y la Liebre</i> (2), <i>El Ruiseñor</i> (2), <i>La Zorra y las uvas</i> (2), <i>Las Dos Cabras</i> (2), <i>La olla mágica</i> (2), <i>La Bella y la Bestia</i> (2), <i>Los deseos ridículos</i> (3), <i>La Gallina de los huevos de oro</i> (2), <i>Pinocho</i> (2) y <i>El Patito Feo</i> (2)</p> <p>- Versiones: <i>Caperucita</i> (1), <i>Aladín</i> (2), <i>La Cenicienta</i> (1), <i>Blancanieves y los Siete Enanitos</i> (1), <i>Pinocho</i> (1), <i>Rapunzel</i> (1), <i>Ricitos de Oro y los Tres Osos</i> (1) y <i>La Sirenita</i> (1)</p>



OXBOOKS. CUENTOS CORTOS POR OX

OXEducation (www.oxed.com.ar)

Android – 102 MB

Categoría: educación

4.7 ★

Edad: 7/9, 10/12

Fecha recogida datos: 22/04/2019 – 19:07:32

Fecha creación: 29/08/2016

Fecha última versión: 18/11/2016

Idiomas interface: español

Adquisición: gratuita – sin compras integradas

Tipos de contenidos: libros – de imágenes e ilustrados

Géneros: cuentos o adaptaciones de clásicos, fábulas, leyendas o mitos

Número títulos: 43

Idiomas contenidos: español

Incluye clásicos: sí

Número clásicos: 21

Personajes literarios en general: La Zorra y la Liebre, La Zorra y la Cigüeña

Personajes literarios específicos: El Leñador Honrado, El Gigante Egoísta, Caperucita, El Pastorcillo Mentiroso, El Patito Feo, El Avaro de *La Gallina de los huevos de oro*, Los Tres Cerditos, El Flautista de Hamelín, El Emperador de *El traje nuevo del Emperador*, Los Músicos de Bremen, Hansel y Gretel, El Príncipe Rana, Rumpelstiltskin, El Soldadito de Plomo, El Fantasma de Canterville, Alí Babá, Simbad, Scheherezade, El Príncipe de *El agua de la vida*

Autoría: autor (fábulas atribuidas a Esopo y cuentos de Andersen y Oscar Wilde), anónimos (cuentos y fábulas) y populares (Hermanos Grimm y Perrault)

Observaciones generales: permite activar narración, música de fondo, resalte de texto, subrayado y crear un perfil del lector para seguir su progreso. Se incluye el significado de algunas palabras. Los títulos incluyen preguntas obligatorias para continuar la lectura. Títulos organizados por nivel de lectura y género



PICKATALE CHILDREN'S BOOKS LIBRARY

Wisdom Edition AS (www.pickatale.no)

Android – 21.92 MB

Categoría: educación

3.8 ★

Edad: 0/3, 4/6, 7/9, 10/1

Fecha recogida datos: 23/04/2019 – 18:26:19

Fecha creación: 15/08/2014

Fecha última versión: 17/04/2019

Idiomas interface: inglés

Adquisición: gratuita – compras integradas por suscripción mensual o anual (con varios días de prueba)

Tipos de contenidos: libros y audiolibros – de imágenes y sin ilustraciones

Géneros: cuentos o adaptaciones de clásicos, fábulas, versiones o actualizaciones de los clásicos, libros de conocimientos, biografías, leyendas o mitos

Número títulos: 915

Idiomas contenidos: inglés

Incluye clásicos: sí

Número clásicos: 74

Personajes literarios en general: Las Gallinas de *Es la pura verdad!*

Personajes literarios específicos: Caperucita, Pulgarcita, El Príncipe Rana, Gulliver, La Reina de las Nieves, El Porquerizo, El Cascanueces, La Cenicienta, Pulgarcito, Ricitos de Oro, El Soldadito de Plomo, El Emperador de *El Ruiseñor*, Los Cisnes Salvajes, La Sirenita, Rapunzel, La Cerillera, La Bella y la Bestia, La Vela de Sebo, Pinocho, El Flautista de Hamelín, El Pastorcillo Mentiroso, El Gigante Egoísta, El Zapatero y los Duendes, Los Tres Cerditos, Rumpelstiltskin, El Patito Feo, La Princesa de *La Princesa y el guisante*, El Emperador de *El traje nuevo del Emperador*, Jack de *Jack y las habichuelas mágicas*, Hansel y Gretel, La Bella Durmiente, Jim Hawkins, El Consejero de *Los chanclos de la suerte*

Autoría: autor (fábulas atribuidas a Esopo y cuentos de Andersen, Robert Louis Stevenson, Jonathan Swift, Ernst Theodor Amadeus Hoffmann, Carlo Collodi y Oscar Wilde), anónimos (cuentos y fábulas) y populares (Hermanos Grimm y Perrault)

Observaciones generales: permite interactividad, activar narración, sonidos y autoplay. Permite crear varios perfiles de lector. Títulos organizados por categorías o colecciones. Incluye por cada título información del nivel de dificultad de lectura, resumen, idioma y edad recomendada

- Adaptaciones diferentes: *Caperucita* (3), *Los viajes de Gulliver* (5), *La Reina de las Nieves* (3), *El Porquerizo* (3), *El Cascanueces y el Rey de los ratones* (3), *Los chanclos de la suerte* (2), *La Cenicienta* (2), *Pulgarcito* (4), *Ricitos de Oro y los Tres Osos* (2), *El Soldadito de Plomo* (3), *El Ruiseñor* (3), *Los Cisnes Salvajes* (2), *La Sirenita* (3), *Rapunzel* (4), *Pinocho* (3), *El Flautista de Hamelín* (2), *El Pastorcillo Mentiroso* (2), *El Gigante Egoísta* (2), *El Zapatero y los Duendes* (3), *El Patito Feo* (2), *Es la pura verdad!* (2) y *El traje nuevo del emperador* (3)

- Versiones: *Ricitos de Oro y los Tres Osos* (1)



PLAYTALES GOLD! KIDS BOOKS

Playtales (www.playtales.com)

iOS – 105 MB

Categoría: educación

2.5 ★

Edad: 0/3, 4/6, 7/9

Fecha recogida datos: 23/04/2019 – 19:10:41

Fecha creación: 08/08/2012

Fecha última versión: 09/11/2014

Idiomas interface: español, inglés, francés, alemán, italiano, japonés y chino

Adquisición: gratuita – compras integradas por suscripción mensual, anual o semestral (con varios días de prueba y algunos títulos con posibilidad de dos lecturas)

Tipos de contenidos: libros – de imágenes

Géneros: cuentos o adaptaciones de clásicos, fábulas, versiones o actualizaciones de los clásicos, libros de conocimientos, historias religiosas, rimas y canciones

Número títulos: 221

Idiomas contenidos: español, inglés, francés, alemán, japonés, italiano y chino

Incluye clásicos: sí

Número clásicos: 65

Personajes literarios en general: La Cigarra y la Hormiga, La Liebre y la Tortuga, El León y el Ratón, La Zorra de *La Zorra y las uvas*

Personajes literarios específicos: Las Siete Cabritillas, El Avaro de *La Gallina de los huevos de oro*, Dorothy, Pulgarcito, Rapunzel, Ricitos de Oro, Los Tres Cerditos, La Princesa de *La Princesa y el guisante*, La Cenicienta, Blancanieves, Caperucita, La Bella y la Bestia, El Emperador de *El traje nuevo del Emperador*, La Bella Durmiente, Alicia, Hansel y Gretel, El Soldadito de Plomo, El Zapatero y los Duendes, El Gato con Botas, Jack de *Jack y las habichuelas mágicas*, Peter Pan, Aladín, El Patito Feo, La Sirenita, Los Músicos de Bremen, La Lechera, Pinocho, Pulgarcita, El Príncipe Rana, Gulliver, El Pastorcillo Mentiroso, Rumpelstiltskin, El Flautista de Hamelín, Juan Sin Miedo, Otto Lidenbrock, Tom Sawyer, La Niña de *Los zapatos rojos*

Autoría: autor (fábulas atribuidas a Esopo y cuentos de Andersen, Carlo Collodi, Lewis Carroll, Jonathan Swift, James Matthew Barrie, Lyman Frank, Julio Verne y Mark Twain), anónimos (cuentos y fábulas) y populares (Hermanos Grimm y Perrault)

Observaciones generales: permite interactividad, activar narración, sonidos y autoplay. Permite valorar los títulos y selección de escenas. Títulos organizados por categorías. Incluye resumen y vista previa de imágenes de cada título. Se incluyen dibujos para colorear, actividades, juegos y canciones

- Adaptaciones diferentes: *Pulgarcita* (2), *Pinocho* (2), *Los Músicos de Bremen* (2), *La Sirenita* (2), *Hansel y Gretel* (2), *El Gato con Botas* (2), *Jack y las habichuelas mágicas* (2), *Rapunzel* (2), *Ricitos de Oro y los Tres Osos* (2), *Los Tres Cerditos* (2), *La Princesa y el guisante* (2), *La Cenicienta* (2), *Blancanieves y los Siete Enanitos* (2), *Caperucita* (2), *La Bella y la Bestia* (2), *El traje nuevo del emperador* (2), *La Bella Durmiente* (2), *La Cigarra y la Hormiga* (2), *El Patito Feo* (3) y *El Pastorcillo Mentiroso* (2)

- Versiones: *Caperucita* (1), *El Patito Feo* (2) y *El Flautista de Hamelín* (1)



PLAYTALES. CUENTOS INTERACTIVOS INFANTILES

Genera Kids (www.playtales.com)

iOS – 53.1 MB

Categoría: libros

3.0 ★

Edad: 0/3, 4/6, 7/9

Fecha recogida datos: 23/04/2019 – 19:43:05

Fecha creación: 05/10/2010

Fecha última versión: 24/09/2013

Idiomas interface: español, inglés, francés, alemán, italiano, japonés y chino

Adquisición: gratuita – compras integradas individuales (algunos títulos gratuitos completos o con posibilidad de cinco lecturas)

Tipos de contenidos: libros – de imágenes

Géneros: cuentos o adaptaciones de clásicos, fábulas, versiones o actualizaciones de los clásicos, libros de conocimientos, historias religiosas, rimas y canciones

Número títulos: 221

Idiomas contenidos: español, inglés, francés, alemán, japonés, italiano y chino

Incluye clásicos: sí

Número clásicos: 65

Personajes literarios en general: La Cigarra y la Hormiga, La Liebre y la Tortuga, El León y el Ratón, La Zorra de *La Zorra y las uvas*

Personajes literarios específicos: Las Siete Cabritillas, El Avaro de *La Gallina de los huevos de oro*, Dorothy, Pulgarcito, Rapunzel, Ricitos de Oro, Los Tres Cerditos, La Princesa de *La Princesa y el guisante*, La Cenicienta, Blancanieves, Caperucita, La Bella y la Bestia, El Emperador de *El traje nuevo del Emperador*, La Bella Durmiente, Alicia, Hansel y Gretel, El Soldadito de Plomo, El Zapatero y los Duendes, El Gato con Botas, Jack de *Jack y las habichuelas mágicas*, Peter Pan, Aladín, El Patito Feo, La Sirenita, Los Músicos de Bremen, La Lechera, Pinocho, Pulgarcita, El Príncipe Rana, Gulliver, El Pastorcillo Mentiroso, Rumpelstiltskin, El Flautista de Hamelín, Juan Sin Miedo, Otto Lidenbrock, Tom Sawyer, La Niña de *Los zapatos rojos*

Autoría: autor (fábulas atribuidas a Esopo y cuentos de Andersen, Carlo Collodi, Lewis Carroll, Jonathan Swift, James Matthew Barrie, Lyman Frank, Julio Verne y Mark Twain), anónimos (cuentos y fábulas) y populares (Hermanos Grimm y Perrault)

Observaciones generales: permite interactividad, activar narración, sonidos y autoplay. Permite valorar los títulos y selección de escenas. Títulos organizados por categorías. Incluye resumen y vista previa de imágenes de cada título.

- Adaptaciones diferentes: *Pulgarcita* (2), *Pinocho* (2), *Los Músicos de Bremen* (2), *La Sirenita* (2), *Hansel y Gretel* (2), *El Gato con Botas* (2), *Jack y las habichuelas mágicas* (2), *Rapunzel* (2), *Ricitos de Oro y los Tres Osos* (2), *Los Tres Cerditos* (2), *La Princesa y el guisante* (2), *La Cenicienta* (2), *Blancanieves y los Siete Enanitos* (2), *Caperucita* (2), *La Bella y la Bestia* (2), *El traje nuevo del emperador* (2), *La Bella Durmiente* (2), *La Cigarra y la Hormiga* (2), *El Patito Feo* (3) y *El Pastorcillo Mentiroso* (2)

- Versiones: *Caperucita* (1), *El Patito Feo* (2) y *El Flautista de Hamelín* (1)



PLAYKIDS STORIES

PlayKids Inc (www.playkidsapp.com)

iOS – 62.5 MB

Categoría: libros

2.0 ★

Edad: 4/6, 7/9

Fecha recogida datos: 23/04/2019 – 20:05:07

Fecha creación: 02/05/2016

Fecha última versión: 23/08/2017

Idiomas interface: español

Adquisición: gratuita – compras integradas por suscripción anual (algunos títulos con previsualización de las primeras páginas)

Tipos de contenidos: libros, audiolibros y videolibros – de imágenes o sin ilustraciones

Géneros: cuentos o adaptaciones de clásicos, fábulas, versiones o actualizaciones de los clásicos

Número títulos: 144

Idiomas contenidos: inglés

Incluye clásicos: sí

Número clásicos: 54

Personajes literarios en general: La Liebre y la Tortuga, La Cigarra y la Hormiga

Personajes literarios específicos: El Emperador de *El traje nuevo del Emperador*, Los Tres Cerditos, Peter Pan, Ricitos de Oro, La Bella Durmiente, La Cenicienta, La Bella y la Bestia, Pinocho, El Avaro de *La Gallina de los huevos de oro*, El Príncipe Rana, Pulgarcito, El Flautista de Hamelín, El Gato con Botas, Juan Sin Miedo, Pulgarcita, Blancanieves, La Sirenita, Tom Sawyer, Los Músicos de Bremen, Alicia, Jack de *Jack y las habichuelas mágicas*, La Princesa de *La Princesa y el guisante*, El Soldadito de Plomo, Otto Lidenbrock, Aladín, Hansel y Gretel, Gulliver, Caperucita, El Pastorcillo Mentiroso, Rumpelstiltskin, Rapunzel, El Zapatero y los Duendes, Alí Babá

Autoría: autor (fábulas atribuidas a Esopo y cuentos de Andersen, Lewis Carroll, Mark Twain, Carlo Collodi, Jonathan Swift, Julio Verne y James Matthew Barrie), anónimos (cuentos y fábulas) y populares (Hermanos Grimm y Perrault)

Observaciones generales: permite activar narración y autoplay. Títulos organizados por categorías. Incluye resumen y vista previa de imágenes de cada título.

- Adaptaciones diferentes: *Los Tres Cerditos* (2), *Peter Pan* (3), *La Bella Durmiente* (2), *Blancanieves y los Siete Enanitos* (2), *Jack y las habichuelas mágicas* (3), *Hansel y Gretel* (2), *Caperucita* (2) y *Rapunzel* (2)

- Versiones: *Alí Babá* (1), *Jack y las habichuelas mágicas* (2), *Rapunzel* (1), *La Bella Durmiente* (1), *Caperucita* (1), *Hansel y Gretel* (1), *Blancanieves y los Siete Enanitos* (1), *Peter Pan* (1) y *Los Tres Cerditos* (1)



**PRIMEBOOK. LA MEJOR APLICACIÓN DE LIBROS CON
AUDIO MULTI-IDIOMAS**

Allm (www.skillupjapan.co.jp)

iOS – 44.4 MB

Categoría: educación

Sin valoraciones suficientes ★

Edad: 0/3, 4/6

Fecha recogida datos: 01/05/2019 – 19:16:35

Fecha creación: 09/08/2013

Fecha última versión: 02/04/2014

Idiomas interface: español, inglés y japonés

Adquisición: gratuita – sin compras integradas

Tipos de contenidos: libros – de imágenes

Géneros: cuentos o adaptaciones de clásicos, fábulas

Número títulos: 11

Idiomas contenidos: español, inglés y japonés

Incluye clásicos: sí

Número clásicos: 2

Personajes literarios en general: --

Personajes literarios específicos: El Pastorcillo Mentiroso, Los Músicos de Bremen

Autoría: autor (fábula atribuida a Esopo) y populares (Hermanos Grimm)

Observaciones generales: permite activar narración, autoplay, música de fondo, grabar la propia voz y crear perfil de lector para conocer el avance. Los títulos incluyen resumen previo a su descarga. Títulos organizados por género, según área de conocimiento a desarrollar, edad o idioma. Basada en la teoría de las inteligencias múltiples, incluye cuestionario opcional para conocer el progreso previo y posterior a la lectura



RAYUELA CUENTOS INFANTILES

E2E4Media (www.rayuela.org)

Android – 50.9 MB

Categoría: educación

4.7 ★

Edad: 4/6

Fecha recogida datos: 23/04/2019 – 20:32:11

Fecha creación: 27/06/2017

Fecha última versión: 11/09/2017

Idiomas interface: español

Adquisición: gratuita – sin compras integradas

Tipos de contenidos: libros – de imágenes

Géneros: cuentos

Número títulos: 8

Idiomas contenidos: español

Incluye clásicos: no

Número clásicos: --

Personajes literarios en general: --

Personajes literarios específicos: --

Autoría: --

Observaciones generales: no permite desactivar narración, cada título pensado para fomentar ciertos valores



READINGIQ

Age of learning (www.readingiq.com)

30.4 MB

Categoría: educación

4.0 ★

Edad: 0/3, 4/6, 7/9, 10/12

Fecha recogida datos: 23/04/2019 – 20:53:04

Fecha creación: 14/11/2018

Fecha última versión: 18/04/2019

Idiomas interface: inglés

Adquisición: gratuita – compras integradas por suscripción mensual (con mes gratis de prueba)

Tipos de contenidos: libros y cómics – de imágenes e ilustrados

Géneros: cuentos o adaptaciones de clásicos, fábulas, versiones o actualizaciones de los clásicos, libros de conocimientos, biografías, rimas y canciones, de aprendizaje de idiomas, leyendas o mitos, cómics

Número títulos: 4.103

Idiomas contenidos: inglés y español (algunos)

Incluye clásicos: sí

Número clásicos: 55

Personajes literarios en general: La Liebre y la Tortuga, La Cigarra y la Hormiga, La Zorra de *La Zorra y las uvas*, El León y el Ratón, La Zorra y la Cigüeña

Personajes literarios específicos: Caperucita, Pinocho, La Bella y la Bestia, El Muchacho de *La Oca de Oro*, Hansel y Gretel, Rapunzel, Jack de *Jack y las habichuelas mágicas*, El Pastorcillo Mentiroso, Ricitos de Oro, La Bella Durmiente, Los Tres Cerditos, El Emperador de *El traje nuevo del Emperador*, El Zapatero y los Duendes, El Patito Feo, El Gato con Botas, Quasimodo, Pulgarcita, Pulgarcito, Mowgli, Los Músicos de Bremen, Alí Babá, Blancanieves, El Príncipe Rana, La Cenicienta, Simbad, La Princesa de *La Princesa y el guisante*, Rumpelstiltskin

Autoría: autor (fábulas atribuidas a Esopo y cuentos de Andersen, Rudyard Kipling, Víctor Hugo y Carlo Collodi), anónimos (cuentos y fábulas) y populares (Hermanos Grimm y Perrault)

READINGIQ

Age of learning (www.readingiq.com)

14.33 MB

Categoría: educación

4.0 ★

Edad: 0/3, 4/6, 7/9, 10/12

Fecha recogida datos: 23/04/2019 – 23:13:24

Fecha creación: 14/11/2018

Fecha última versión: 15/04/2019

Idiomas interface: inglés

Adquisición: gratuita – compras integradas por suscripción mensual (con mes gratis de prueba)

Tipos de contenidos: libros y cómics – de imágenes e ilustrados

Géneros: cuentos o adaptaciones de clásicos, fábulas, versiones o actualizaciones de los clásicos, libros de conocimientos, biografías, rimas y canciones, de aprendizaje de idiomas, leyendas o mitos, cómics

Número títulos: 4.103

Idiomas contenidos: inglés y español (algunos)

Incluye clásicos: sí

Número clásicos: 55

Personajes literarios en general: La Liebre y la Tortuga, La Cigarra y la Hormiga, La Zorra de *La Zorra y las uvas*, El León y el Ratón, La Zorra y la Cigüeña

Personajes literarios específicos: Caperucita, Pinocho, La Bella y la Bestia, El Muchacho de *La Oca de Oro*, Hansel y Gretel, Rapunzel, Jack de *Jack y las habichuelas mágicas*, El Pastorcillo Mentiroso, Ricitos de Oro, La Bella Durmiente, Los Tres Cerditos, El Emperador de *El traje nuevo del Emperador*, El Zapatero y los Duendes, El Patito Feo, El Gato con Botas, Quasimodo, Pulgarcita, Pulgarcito, Mowgli, Los Músicos de Bremen, Alí Babá, Blancanieves, El Príncipe Rana, La Cenicienta, Simbad, La Princesa de *La Princesa y el guisante*, Rumpelstiltskin

Autoría: autor (fábulas atribuidas a Esopo y cuentos de Andersen, Rudyard Kipling, Víctor Hugo y Carlo Collodi), anónimos (cuentos y fábulas) y populares (Hermanos Grimm y Perrault)

Observaciones generales: algunos títulos permiten activar narración, remarcado de texto y autoplay. Se pueden conseguir logros. Permite crear varios perfiles de lector según curso o nivel de lectura para ver logros obtenidos, libros leídos y tiempo empleado. Títulos organizados por temáticas, nivel escolar o nivel de lectura. Según el perfil del lector se mostrarán unos títulos u otros.

- Adaptaciones diferentes: *Rapunzel* (3), *La Bella Durmiente* (3), *La Liebre y la Tortuga* (3), *El Pastorcillo Mentiroso* (2), *Jack y las habichuelas mágicas* (2), *Ricitos de Oro y los Tres Osos* (2), *El traje nuevo del emperador* (2) y *Los Tres Cerditos* (3)

- Versiones: *La Bella Durmiente* (2), *Hansel y Gretel* (2), *Los Tres Cerditos* (3), *Caperucita* (4), *El Pastorcillo Mentiroso* (1), *La Cigarra y la Hormiga* (1), *El Patito Feo* (1), *El Gato con Botas* (1), *Pulgarcito* (1), *El Zapatero y los Duendes* (1), *Ricitos de Oro y los Tres Osos* (1), *Pulgarcita* (1) y *Rumpelstiltskin* (1)

Observaciones generales: algunos títulos permiten activar narración, remarcado de texto y autoplay. Se pueden conseguir logros. Permite crear varios perfiles de lector según curso o nivel de lectura para ver logros obtenidos, libros leídos y tiempo empleado. Títulos organizados por temáticas, nivel escolar o nivel de lectura. Según el perfil del lector se mostrarán unos títulos u otros.

- Adaptaciones diferentes: *Rapunzel* (3), *La Bella Durmiente* (3), *La Liebre y la Tortuga* (3), *El Pastorcillo Mentiroso* (2), *Jack y las habichuelas mágicas* (2), *Ricitos de Oro y los Tres Osos* (2), *El traje nuevo del emperador* (2) y *Los Tres Cerditos* (3)

- Versiones: *La Bella Durmiente* (2), *Hansel y Gretel* (2), *Los Tres Cerditos* (3), *Caperucita* (4), *El Pastorcillo Mentiroso* (1), *La Cigarra y la Hormiga* (1), *El Patito Feo* (1), *El Gato con Botas* (1), *Pulgarcito* (1), *El Zapatero y los Duendes* (1), *Ricitos de Oro y los Tres Osos* (1), *Pulgarcita* (1) y *Rumpelstiltskin* (1)



READ AND PLAY. STORIES, PUZZLES AND COLORING BOOKS FOR KIDS

Second Gear Games
(www.secondgeargames.com)

18.5 MB

Categoría: educación

Sin valoraciones suficientes ★

Edad: 4/6

Fecha recogida datos: 24/04/2019 – 17:45:57

Fecha creación: 13/09/2012

Fecha última versión: 14/09/2012

Idiomas interface: inglés

Adquisición: gratuita – compras integradas individuales (un título gratuito completo)

Tipos de contenidos: libros – de imágenes

Géneros: cuentos o adaptaciones de clásicos, fábulas

Número títulos: 3

Idiomas contenidos: inglés

Incluye clásicos: sí

Número clásicos: 2

Personajes literarios en general: --

Personajes literarios específicos: Los Tres Cerditos, La Princesa de *La Princesa y el guisante*

Autoría: autor (cuento de Andersen) y anónimos (fábula)

Observaciones generales: permite activar narración, aumentar tamaño letra e incluye algún juego

READ AND PLAY. STORIES FOR KIDS

Second Gear Games
(www.secondgeargames.com)

21.4 MB

Categoría: creatividad

3.8 ★

Edad: 4/6

Fecha recogida datos: 24/04/2019 – 18:02:53

Fecha creación: 24/08/2012

Fecha última versión: 01/01/2013

Idiomas interface: inglés

Adquisición: gratuita – compras integradas individuales (un título gratuito completo)

Tipos de contenidos: libros – de imágenes

Géneros: cuentos o adaptaciones de clásicos, fábulas

Número títulos: 4

Idiomas contenidos: inglés

Incluye clásicos: sí

Número clásicos: 3

Personajes literarios en general: --

Personajes literarios específicos: Caperucita, Los Tres Cerditos, La Princesa de *La Princesa y el guisante*

Autoría: autor (cuento de Andersen), anónimos (fábula) y populares (Hermanos Grimm y Perrault)

Observaciones generales: permite activar narración, aumentar tamaño letra e incluye algún juego



READ UNLIMITEDLY! BOOK, MUSIC AND GAME. KIDS`N BOOKS

SmartEducation (www.smarteducation.jp)

39.9 MB

Categoría: educación

Sin valoraciones suficientes ★

Edad: 0/3, 4/6, 7/9, 10/12

Fecha recogida datos: 24/04/2019 – 18:23:07

Fecha creación: 19/07/2013

Fecha última versión: 05/08/2016

Idiomas interface: inglés y japonés

Adquisición: gratuita – compras integradas por suscripción mensual, anual y trimestral (ocho demos)

Tipos de contenidos: libros – de imágenes

Géneros: cuentos o adaptaciones de clásicos, fábulas, libros de conocimientos, rimas y canciones, leyendas o mitos

Número títulos: 97

Idiomas contenidos: inglés y japonés

Incluye clásicos: sí

Número clásicos: 26

Personajes literarios en general: La Cigarra y la Hormiga, La Liebre y la Tortuga

Personajes literarios específicos: El Patito Feo, Hansel y Gretel, Peter Pan, La Bella Durmiente, Alicia, Rapunzel, Gulliver, Blancanieves, El Príncipe Feliz, La Bella y la Bestia, Pinocho, Jack de *Jack y las habichuelas mágicas*, La Cerillera, La Cenicienta, La Sirenita, Caperucita, Aladín, Las Siete Cabritillas, El Leñador Honrado, El Pastorcillo Mentiroso, El Emperador de *El traje nuevo del Emperador*, Los Tres Cerditos, El Muchacho de *La Oca de Oro*, El Zapatero y los Duendes

Autoría: autor (fábulas atribuidas a Esopo y cuentos de Oscar Wilde, Lewis Carroll, Andersen, James Matthew Barrie, Jonathan Swift y Carlo Collodi), anónimos (cuentos y fábulas) y populares (Hermanos Grimm y Perrault)

READ UNLIMITEDLY! KIDS`N BOOKS

Smart Education (www.smarteducation.jp)

29.37 MB

Categoría: música y vídeo

3.8 ★

Edad: 0/3, 4/6, 7/9, 10/12

Fecha recogida datos: 24/04/2019 – 18:47:16

Fecha creación: 27/06/2012

Fecha última versión: 15/02/2018

Idiomas interface: inglés y japonés

Adquisición: gratuita – compras integradas por suscripción mensual (ocho demos)

Tipos de contenidos: libros – de imágenes

Géneros: cuentos o adaptaciones de clásicos, fábulas, libros de conocimientos, rimas y canciones, leyendas o mitos

Número títulos: 97

Idiomas contenidos: inglés y japonés

Incluye clásicos: sí

Número clásicos: 26

Personajes literarios en general: La Cigarra y la Hormiga, La Liebre y la Tortuga

Personajes literarios específicos: El Patito Feo, Hansel y Gretel, Peter Pan, La Bella Durmiente, Alicia, Rapunzel, Gulliver, Blancanieves, El Príncipe Feliz, La Bella y la Bestia, Pinocho, Jack de *Jack y las habichuelas mágicas*, La Cerillera, La Cenicienta, La Sirenita, Caperucita, Aladín, Las Siete Cabritillas, El Leñador Honrado, El Pastorcillo Mentiroso, El Emperador de *El traje nuevo del Emperador*, Los Tres Cerditos, El Muchacho de *La Oca de Oro*, El Zapatero y los Duendes

Autoría: autor (fábulas atribuidas a Esopo y cuentos de Oscar Wilde, Lewis Carroll, Andersen, James Matthew Barrie, Jonathan Swift y Carlo Collodi), anónimos (cuentos y fábulas) y populares (Hermanos Grimm y Perrault)

Observaciones generales: permite interactividad, activar narración y subtítulos. Algunos títulos incluyen juegos. Títulos organizados por categorías, edad y género del lector. Cada título incluye resumen y edades recomendadas

Observaciones generales: permite interactividad, activar narración y subtítulos. Algunos títulos incluyen juegos. Títulos organizados por categorías, edad y género del lector. Cada título incluye resumen y edades recomendadas



RITA`S TALES

Braintrapp (Sin sitio web)

Android – 8 MB

Categoría: creatividad

3.8 ★

Edad: 4/6

Fecha recogida datos: 24/04/2019 – 19:10:13

Fecha creación: 19/08/2012

Fecha última versión: 20/04/2019

Idiomas interface: inglés y húngaro

Adquisición: gratuita – compras integradas en pack (siete títulos gratuitos completos)

Tipos de contenidos: libros – de imágenes

Géneros: cuentos

Número títulos: 10

Idiomas contenidos: inglés y húngaro

Incluye clásicos: no

Número clásicos: --

Personajes literarios en general: --

Personajes literarios específicos: --

Autoría: --

Observaciones generales: permite ocultar texto, en cada título se indica edad recomendada



SESAME STREET EBOOKS FOR IPAD

Sesame Street (www.sesamestreet.org)

104 MB

Categoría: libros

Sin valoraciones suficientes ★

Edad: 0/3, 4/6

Fecha recogida: 24/04/2019 – 19:32:46

Fecha creación: 14/03/2011

Fecha última versión: 01/03/2018

Idiomas interface: inglés

Adquisición: gratuita – compras integradas por suscripción mensual y anual (tres títulos gratuitos completos)

Tipos de contenidos: libros y videolibros – de imágenes

Géneros: cuentos o adaptaciones de clásicos, versiones o actualizaciones de los clásicos, rimas y canciones, libros de conocimientos

Número títulos: 212

Idiomas contenidos: inglés y español (algunos)

Incluye clásicos: sí

Número clásicos: 6

Personajes literarios en general: --

Personajes literarios específicos: Alicia, Caperucita, Los Tres Cerditos, Rapunzel, Ricitos de Oro, Jack de *Jack y las habichuelas mágicas*

Autoría: autor (cuentos de Lewis Carroll), anónimos (cuentos y fábulas) y populares (Hermanos Grimm y Perrault)

Observaciones generales: algunos títulos permiten activar narración, autplay y resalte de texto. Permite selección de escenas y los títulos están organizados por materia y formato. Todos los clásicos que aparecen son versiones

- Versiones: *Alicia en el país de las maravillas* (1), *Caperucita* (1), *Los Tres Cerditos* (1), *Rapunzel* (1), *Ricitos de Oro y los Tres Osos* (1) y *Jack y las habichuelas mágicas* (1)



SESAME STREET EBOOKS

iPublishCentral (www.ebooks.sesamestreet.org)

85.89 MB

Categoría: educación

3.7 ★

Edad: 0/3, 4/6

Fecha recogida: 24/04/2019 – 20:14:49

Fecha creación: 29/11/2013

Fecha última versión: 29/09/2015

Idiomas interface: inglés

Adquisición: gratuita – compras integradas por suscripción mensual y anual (tres títulos gratuitos completos)

Tipos de contenidos: libros y videolibros – de imágenes

Géneros: cuentos o adaptaciones de clásicos, versiones o actualizaciones de los clásicos, rimas y canciones, libros de conocimientos

Número títulos: 212

Idiomas contenidos: inglés y español (algunos)

Incluye clásicos: sí

Número clásicos: 6

Personajes literarios en general: --

Personajes literarios específicos: Alicia, Caperucita, Los Tres Cerditos, Rapunzel, Ricitos de Oro, Jack de *Jack y las habichuelas mágicas*

Autoría: autor (cuentos de Lewis Carroll), anónimos (cuentos y fábulas) y populares (Hermanos Grimm y Perrault)

Observaciones generales: algunos títulos permiten activar narración, autplay y resalte de texto. Permite selección de escenas y los títulos están organizados por materia y formato. Todos los clásicos que aparecen son versiones

- Versiones: *Alicia en el país de las maravillas* (1), *Caperucita* (1), *Los Tres Cerditos* (1), *Rapunzel* (1), *Ricitos de Oro y los Tres Osos* (1) y *Jack y las habichuelas mágicas* (1)



SNUGGLE STORY: LIBROS PRIMEROS

BabyFirst (www.babyfirsttv.com)

139 MB

Categoría: educación

Sin valoraciones suficientes ★

Edad: 0/3, 4/6

Fecha recogida: 24/04/2019 – 20:41:46

Fecha creación: 23/04/2015

Fecha última versión: 21/04/2019

Idiomas interface: inglés

Adquisición: gratuita – compras integradas por suscripción mensual y anual (dos títulos gratuitos completos y varios días de prueba)

Tipos de contenidos: libros – de imágenes

Géneros: cuentos o adaptaciones de clásicos, fábulas

Número títulos: 179

Idiomas contenidos: inglés

Incluye clásicos: sí

Número clásicos: 2

Personajes literarios en general: --

Personajes literarios específicos: El Patito Feo, Los Tres Cerditos

Autoría: autor (cuento de Andersen) y anónimos (fábula)

Observaciones generales: permite interactividad, activar narración, autoplay y selección de escenas. Títulos organizados por categorías



SNUGGLE STORIES MY FIRST BOOKS

BabyFirst (www.babyfirsttv.com)

12.48 MB

Categoría: educación

3.6 ★

Edad: 0/3, 4/6

Fecha recogida: 24/04/2019 – 21:03:58

Fecha creación: 07/07/2016

Fecha última versión: 01/01/2017

Idiomas interface: inglés

Adquisición: gratuita – compras integradas por suscripción mensual (dos títulos gratuitos completos y varios días de prueba)

Tipos de contenidos: libros – de imágenes

Géneros: cuentos o adaptaciones de clásicos, fábulas

Número títulos: 179

Idiomas contenidos: inglés

Incluye clásicos: sí

Número clásicos: 2

Personajes literarios en general: --

Personajes literarios específicos: El Patito Feo, Los Tres Cerditos

Autoría: autor (cuento de Andersen) y anónimos (fábula)

Observaciones generales: permite interactividad, activar narración, autoplay y selección de escenas. Títulos organizados por categorías



SPEAKABOOS. KIDS READING APP

Speakaboos (www.speakaboos.com)

59.5 MB

Categoría: educación

Sin valoraciones suficientes ★

Edad: 4/6

Fecha recogida: 27/04/2019 – 17:23:52

Fecha creación: 19/06/2014

Fecha última versión: 13/02/2018

Idiomas interface: inglés

Adquisición: gratuita – compras integradas por suscripción mensual y anual (varios días de prueba)

Tipos de contenidos: libros – de imágenes

Géneros: cuentos o adaptaciones de clásicos, fábulas, libros de conocimientos, rimas y canciones

Número títulos: 199

Idiomas contenidos: inglés, español (algunos) y francés (algunos)

Incluye clásicos: sí



SPEAKABOOS

Homer Learning (www.speakaboos.com)

47.76 MB

Categoría: educación

3.9 ★

Edad: 4/6

Fecha recogida: 27/04/2019 – 17:54:03

Fecha creación: 10/12/2014

Fecha última versión: 31/01/2018

Idiomas interface: inglés

Adquisición: gratuita – compras integradas por suscripción mensual y anual (varios días de prueba)

Tipos de contenidos: libros – de imágenes

Géneros: cuentos o adaptaciones de clásicos, fábulas, libros de conocimientos, rimas y canciones

Número títulos: 199

Idiomas contenidos: inglés, español (algunos) y francés (algunos)

Incluye clásicos: sí

Número clásicos: 17

Personajes literarios en general: La Liebre y la Tortuga, El Viento y el Sol, La Paloma y la Hormiga, La Zorra de *La Zorra y las uvas*, La Cigarra y la Hormiga, El Avaro de *El Avaro y el oro*

Personajes literarios específicos: Los Tres Cerditos, Jack de *Jack y las habichuelas mágicas*, Ricitos de Oro, Caperucita, El Pastorcillo Mentiroso, El Lobo con Piel de Cordero, La Bella Durmiente

Autoría: autor (fábulas atribuidas a Esopo), anónimos (cuentos y fábulas) y populares (Hermanos Grimm y Perrault)

Número clásicos: 17

Personajes literarios en general: La Liebre y la Tortuga, El Viento y el Sol, La Paloma y la Hormiga, La Zorra de *La Zorra y las uvas*, La Cigarra y la Hormiga, El Avaro de *El Avaro y el oro*

Personajes literarios específicos: Los Tres Cerditos, Jack de *Jack y las habichuelas mágicas*, Ricitos de Oro, Caperucita, El Pastorcillo Mentiroso, El Lobo con Piel de Cordero, La Bella Durmiente

Autoría: autor (fábulas atribuidas a Esopo), anónimos (cuentos y fábulas) y populares (Hermanos Grimm y Perrault)

Observaciones generales: permite interactividad, activar narración y autoplay. Títulos organizados por categorías. Incluye juegos

- Adaptaciones diferentes: *Los Tres Cerditos* (2), *Ricitos de Oro y los Tres Osos* (2), *La Liebre y la Tortuga* (2) y *El Viento y el Sol* (2)

Observaciones generales: permite interactividad, activar narración y autoplay. Títulos organizados por categorías. Incluye juegos

- Adaptaciones diferentes: *Los Tres Cerditos* (2), *Ricitos de Oro y los Tres Osos* (2), *La Liebre y la Tortuga* (2) y *El Viento y el Sol* (2)



STORY FOR KIDS. AUDIO VIDEO STORIES & RHYMES BOOK

Touchzing Media (www.touchzing.com)

Android – 73.09 MB

Categoría: música y vídeo

4.3 ★

Edad: 0/3, 4/6

Fecha recogida datos: 02/05/2019 – 10:12:43

Fecha creación: 23/02/2015

Fecha última versión: 24/10/2018

Idiomas interface: inglés

Adquisición: gratuita con publicidad – sin compras integradas

Tipos de contenidos: libros – de imágenes

Géneros: cuentos o adaptaciones de clásicos, fábulas

Número títulos: 3

Idiomas contenidos: inglés

Incluye clásicos: sí

Número clásicos: 3

Personajes literarios en general: --

Personajes literarios específicos: El Patito Feo, Los Tres Cerditos, Caperucita

Autoría: autor (cuento de Andersen), anónimos (fábula) y populares (Hermanos Grimm y Perrault)

Observaciones generales: permite interactividad, activar narración, ocultar texto y que el cuento sea cantado. Para desbloquear uno de los títulos es necesario ver un vídeo publicitario y para desbloquear otro es necesario seguir la cuenta de Instagram



STORY TIME INTERACTIVE READING

Mariya Bohari (www.storytimeforkids.info)

32.5 MB

Categoría: libros

Sin valoraciones suficientes ★

Edad: 4/6, 7/9

Fecha recogida: 27/04/2019 – 18:26:06

Fecha creación: 15/01/2011

Fecha última versión: 28/11/2017

Idiomas interface: inglés

Adquisición: gratuita – compras integradas individuales (ocho títulos gratuitos completos y todos los títulos tienen una demo que se puede leer cinco veces)

Tipos de contenidos: libros – de imágenes

Géneros: cuentos o adaptaciones de clásicos, fábulas

Número títulos: 44

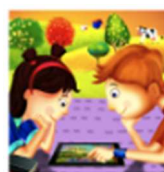
Idiomas contenidos: inglés

Incluye clásicos: sí

Número clásicos: 31

Personajes literarios en general: --

Personajes literarios específicos: La Sirenita, La Cenicienta, Alí Babá, Mowgli, Peter Pan, La Bella Durmiente, Caperucita, El Avaro de *La Gallina de los huevos de oro*, El Patito Feo, Hansel y Gretel, Jack de *Jack y las habichuelas mágicas*, Blancanieves, La Bella y la Bestia, El Zapatero y los Duendes, El Gato con Botas, El Príncipe Rana, El Soldadito de Plomo, Aladín, Ricitos de Oro, Pulgarcita, El Flautista de Hamelín, Dorothy, Rapunzel, Pinocho, Gulliver, Alicia, Los Tres Cerditos, Heidi, Phileas Fogg, Jim Hawkins, Androcles



STORY TIME FOR KIDS

Teksmobile (www.storytimeforkids.info)

6.05 MB

Categoría: educación

3.7 ★

Edad: 4/6, 7/9

Fecha recogida: 27/04/2019 – 18:40:36

Fecha creación: 31/05/2013

Fecha última versión: 17/11/2013

Idiomas interface: inglés

Adquisición: gratuita – compras integradas individuales (siete títulos gratuitos completos y todos los títulos tienen una demo que se puede leer cinco veces)

Tipos de contenidos: libros – de imágenes

Géneros: cuentos o adaptaciones de clásicos, fábulas

Número títulos: 37

Idiomas contenidos: inglés

Incluye clásicos: sí

Número clásicos: 29

Personajes literarios en general: --

Personajes literarios específicos: La Sirenita, Mowgli, Peter Pan, La Bella Durmiente, Caperucita, El Avaro de *La Gallina de los huevos de oro*, El Patito Feo, Hansel y Gretel, Jack de *Jack y las habichuelas mágicas*, Blancanieves, La Bella y la Bestia, El Zapatero y los Duendes, El Gato con Botas, El Príncipe Rana, El Soldadito de Plomo, Aladín, Ricitos de Oro, Pulgarcita, El Flautista de Hamelín, Dorothy, Rapunzel, Pinocho, Gulliver, Alicia, Los Tres Cerditos, Heidi, Phileas Fogg, Jim Hawkins, Androcles

Autoría: autor (fábulas atribuidas a Esopo y cuentos de Andersen, Johanna Spyri, Lewis Carroll, Jonathan Swift, Carlo Collodi, Lyman Frank Baum, Rudyard Kipling, James Matthew Barrie, Robert Louis Stevenson y Julio Verne), anónimos (cuentos y fábulas) y populares (Hermanos Grimm y Perrault)

Autoría: autor (fábulas atribuidas a Esopo y cuentos de Andersen, Johanna Spyri, Lewis Carroll, Jonathan Swift, Carlo Collodi, Lyman Frank Baum, Rudyard Kipling, James Matthew Barrie, Robert Louis Stevenson y Julio Verne), anónimos (cuentos y fábulas) y populares (Hermanos Grimm y Perrault)

Observaciones generales: permite activar narración. Cada título incluye resumen e imágenes previos a la compra. Incluye información del número de lecturas recibidas de los títulos y su valoración. Títulos organizados por categorías y edad

Observaciones generales: permite activar narración. Cada título incluye resumen e imágenes previos a la compra. Incluye información del número de lecturas recibidas de los títulos y su valoración



TECUENTO

Fundación CNSE (www.fundacioncnse.org)

Android – 7.96 MB

Categoría: entretenimiento

4.4 ★

Edad: 0/3, 4/6, 7/9

Fecha recogida datos: 27/04/2019 – 19:02:39

Fecha creación: 25/02/2015

Fecha última versión: 18/08/2017

Idiomas interface: español

Adquisición: gratuita – sin compras integradas

Tipos de contenidos: videolibros – de imágenes

Géneros: cuentos

Número títulos: 10

Idiomas contenidos: español

Incluye clásicos: no

Número clásicos: --

Personajes literarios en general: --

Personajes literarios específicos: --

Autoría: --

Observaciones generales: son videolibros con narrador en lengua de signos. Permite crear nuestro propio cuento. Creada por la Fundación CNSE y patrocinada por el Ministerio de Educación, Cultura y Deporte y la Fundación Mapfre



WEEBLEBOOKS. LIBROS GRATUITOS

Appuga (www.weeblebooks.com)

8.8 MB

Categoría: libros

5.0 ★

Edad: 4/6, 7/9, 10/12

Fecha recogida datos: 27/04/2019 – 19:17:57

Fecha creación: 19/04/2018

Fecha última versión: 08/05/2018

Idiomas interface: español

Adquisición: gratuita – sin compras integradas

Tipos de contenidos: libros – ilustrados

Géneros: cuentos, libros de conocimientos, biografías, leyendas o mitos, novelas juveniles

Número títulos: 75

Idiomas contenidos: español

Incluye clásicos: no

Número clásicos: --

Personajes literarios en general: --

Personajes literarios específicos: --

Autoría: --

Observaciones generales: permite crear un perfil de lector para conocer los libros que se han leído y guardar los favoritos. Títulos organizados por categorías y edades

WEEBLEBOOKS. LIBROS GRATUITOS

Digital Applications Appuga
(www.weeblebooks.com)

16.02 MB

Categoría: educación

4.6 ★

Edad: 4/6, 7/9, 10/12

Fecha recogida datos: 27/04/2019 – 19:41:02

Fecha creación: 18/04/2018

Fecha última versión: 07/05/2018

Idiomas interface: español

Adquisición: gratuita – sin compras integradas

Tipos de contenidos: libros – ilustrados

Géneros: cuentos, libros de conocimientos, biografías, leyendas o mitos, novelas juveniles

Número títulos: 75

Idiomas contenidos: español

Incluye clásicos: no

Número clásicos: -

Personajes literarios en general: --

Personajes literarios específicos: --

Autoría: --

Observaciones generales: permite crear un perfil de lector para conocer los libros que se han leído y guardar los favoritos. Títulos organizados por categorías y edades



WOW! CHILDREN'S CLASSICS

SmartStudy (www.pinkfong.com)

32.7 MB

Categoría: educación

Sin valoraciones suficientes ★

Edad: 0/3, 4/6

Fecha recogida datos: 01/05/2019 – 19:45:02

Fecha creación: 08/04/2013

Fecha última versión: 22/12/2016

Idiomas interface: inglés

Adquisición: gratuita – compras integradas individuales y en pack (dos títulos gratuitos completos)

Tipos de contenidos: libros y videolibros – de imágenes e ilustrados

Géneros: cuentos o adaptaciones de clásicos, fábulas

Número títulos: 27

Idiomas contenidos: inglés

Incluye clásicos: sí

Número clásicos: 20

Personajes literarios en general: La Liebre y la Tortuga, La Cigarra y la Hormiga

Personajes literarios específicos: Pinocho, Blancanieves, Los Tres Cerditos, El Patito Feo, Las Siete Cabritillas, Dorothy, Jack de *Jack y las habichuelas mágicas*, Gulliver, La Cenicienta, Hansel y Gretel, Peter Pan, La Sirenita, La Cerillera, Mowgli, El Príncipe y el Mendigo, El Gigante Egoísta, El Zapatero y los Duendes, Aladín

Autoría: autor (fábulas atribuidas a Esopo y cuentos de Andersen, Carlo Collodi, Lyman Frank, Jonathan Swift, Oscar Wilde, Mark Twain, James Matthew Barrie y Rudyard Kipling), anónimos (cuentos y fábulas) y populares (Hermanos Grimm y Perrault)

Observaciones generales: posibilidad de leer con texto o acceder a la historia en vídeo que solo permite parar o reanudar. Todos los títulos ofrecen previsualización antes de su compra con un avance de la narración del cuento

WOW! CHILDREN'S CLASSICS

SmartStudy Pinkfong (www.pinkfong.com)

19.58 MB

Categoría: educación

3.8 ★

Edad: 0/3, 4/6

Fecha recogida datos: 01/05/2019 – 20:22:19

Fecha creación: 26/07/2013

Fecha última versión: 12/01/2017

Idiomas interface: inglés

Adquisición: gratuita – compras integradas individuales y en pack (dos títulos gratuitos completos)

Tipos de contenidos: libros y videolibros – de imágenes e ilustrados

Géneros: cuentos o adaptaciones de clásicos, fábulas

Número títulos: 27

Idiomas contenidos: inglés

Incluye clásicos: sí

Número clásicos: 20

Personajes literarios en general: La Liebre y la Tortuga, La Cigarra y la Hormiga

Personajes literarios específicos: Pinocho, Blancanieves, Los Tres Cerditos, El Patito Feo, Las Siete Cabritillas, Dorothy, Jack de *Jack y las habichuelas mágicas*, Gulliver, La Cenicienta, Hansel y Gretel, Peter Pan, La Sirenita, La Cerillera, Mowgli, El Príncipe y el Mendigo, El Gigante Egoísta, El Zapatero y los Duendes, Aladín

Autoría: autor (fábulas atribuidas a Esopo y cuentos de Andersen, Carlo Collodi, Lyman Frank, Jonathan Swift, Oscar Wilde, Mark Twain, James Matthew Barrie y Rudyard Kipling), anónimos (cuentos y fábulas) y populares (Hermanos Grimm y Perrault)

Observaciones generales: posibilidad de leer con texto o acceder a la historia en vídeo que solo permite parar o reanudar. Todos los títulos ofrecen previsualización antes de su compra con un avance de la narración del cuento